AÑO I • PRIMERA EPOCA • Número 3 475 ptas.

Demo's

VIDEO 100% JUEGOS

el lado oscuro de la ~~informática~~ JUEGOS sólo para iniciados

ÓLO 475 PTAS!

NCLUYE CD-ROM

Turok 2
¡Vuelven los Dinosaurios!

Rollcage
¡Trepidante acción rodante!

Sanitarium
¿Podrás recuperar tu identidad?

Silver
Vive la leyenda

Trucos
Expediente X • Test Drive 5
H.E.D.Z. • Unreal • Starcraft
Jedi Knight • Heretic II
Shadows of the Empire

LA MUERTE RESUCITA EN TU ORDENADOR

Resident Evil 2

8 480002 197410 00003

Dem

el lado oscuro de la ~~informática~~ JUEGOS

SUMARIO Nº3

Lo nuevo

2 **SUMARIO**

4 **LANZAMIENTOS DEL MES** H.E.D.Z., Powerslide y otros grandes juegos

7 **LAS DEMOS DEL MES** Este mes nos hemos superado, aqui teneis nueve demos.

8 **TECNO GADGET** Desde una consola portatil hasta un volantes, de todo un poco.

A jugar

10 **CIBER JUEGO** Resident Evil, la sangre por fin llegará al rio.

14 **ROLLCAGE** Psygnosis viene dispuesta a recuperar su fama con este gran juego.

16 **SANITARIUM** Un poco más de terror este mes, desde el interior de tu mente.

18 **STARSHOT** El mejor plataformas en 3D ya ha llegado a nuestra redacción

20 **FALCON 4.0** Un simulador de vuelo sin precedentes, sólo para puristas.

22 **TONIC TROUBLE** Los creadores de Rayman nos presentan este gran juego.

24 **TUROK 2** Acclaim destapa el tarro de las esencias con este espectacular juego.

26 **PRO 18** Psygnosis llega dispuesta a revolucionar el mundo del Golf con este juego.

28 **GRAND TOURING** El regreso de la mítica Elite, con un simulador de altura .

30 **SILVER** Tras dos años de producción por fin está aqui este increible Juego de Rol.

28 **ELIMINATOR** Diversión pura y dura, de la mano de Psygnosis, como no.

Crítica y consejos

34 **EL DESTRIPADOR** La solución de Ring

42 **DOSSIER ACCIÓN 3D**

48 **TRUCOS DE LOS LECTORES**

49 **EL EXPERTO RESPONDE**

50 **TRUCOS** Los mejores secretos para tí.

52 **CRITICA A POR TODAS** X-Games Proboarder y Populous : El principio.

54 **DEMO5 CONSOLAS**

56 **LIBROS**

57 **CARTAS DE LOS LECTORES**

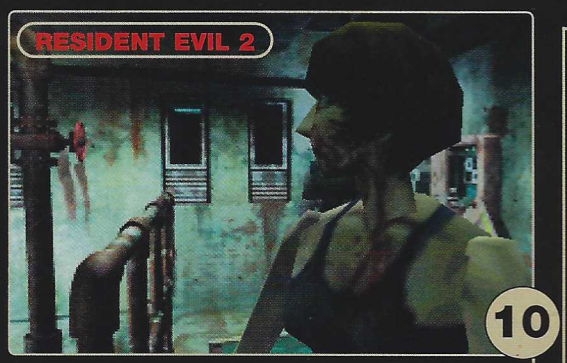
Estrenos y etc...

58 **DEMO5 PREVIEWS** Te avanzamos los éxitos de los próximos meses.

64 **NETDEMOS Y LO + WEB**

66 **COMPARATIVA**

RESIDENT EVIL 2



10

El terror se apodera de la redacción de Demos, y nuestros cuerpos se convierten el la cena de los cuervos cada vez que jugamos a este juego.

STARSHOT

Inforgrames nos presentan el primer candidato serio a hacernos olvidar los juegos de plataformas tridimensionales para consola. Méritos no le faltan para lograrlo.

18

SANITARIUM

Un viaje al fondo de tu mente puede convertirse en una desagradable sorpresa que acabe por mandarte al Sanatorio.

16

GRAND TOURING

Conducción de primera clase, gracia a Elite y los chicos de Dinamic. Todo un reto de dificultad y gráficos de va guardia para este Grand Touring.

FALCON 4.0

Volamos con el caza más sofisticado del mundo, para hablaros de el a fondo.

20

ROLLCAGE

Uno de los juegos más locos del año ha llegado a marear a más de un rec

Demos

para iniciados

Para cualquier duda que quieras formular a nuestros expertos sobre temas de juegos, escríbenos a

Demos
Orense 37, 5ºC
28020 Madrid
e-mail: demos@lander.es

Época I • Año I • Nº 3
Redacción: Orense 37, 5ºC.
28020 Madrid. Tel. 91 556 15 63. Fax. 91 555 76 17

22
TONIC TROUBLE
Ubi Soft te lleva a un fantástico mundo tridimensional de la mano del simpático Ed, creado por los programadores de Rayman.

26
CRITICA A POR TODAS
La tercera reencarnación del dios informático llega a nuestros PCs, y nosotros os damos todas las claves de este gran juego.

30
SILVER
Toda una maravilla técnica que merece estar en lo más alto de los RPG para PC.

34
RING
Aclamada internacionalmente como una de las mejores aventuras de los pasados meses, Ring es un juego difícil de completar, o al menos hasta que lo hemos destripado nosotros.

58
PREVIEWS
Este mes V-Rally 99, Delta Force, Rival Realms, G-Police 2, Nations, Saga, Deo Gratias, Midtown Madness, Detkarz, Xtreme G2 y South Park.

42
DOSSIER ACCION 3D
Los mejores juegos de disparo en primera persona forman parte de este exhaustivo y completo dossier.

¡Hola amigo!

Demos está consiguiendo mover el mercado cada mes, y cada vez cuenta con más lectores, que cómo tú, se acercan a adquirirla.
Lectores que se entregan en cuerpo y alma a las demoniacas páginas de esta revista.
Una publicación que a juzgar por la gran cantidad de cartas recibidas, está gustando mucho y que actualmente es de lo mejor que se puede encontrar. Pero lo que más nos agrada es una palabra generalizada de entre todas vuestras opiniones, LA INDEPENDENCIA y la forma en la que criticamos y analizamos todos los juegos.
Esto sólo es posible porque no tenemos ningún vínculo con ninguna compañía o distribuidora de software lúdico.
Esto quiere decir que ningún redactor o colaborador es propietario o trabaja en una de estas compañías. El único parámetro que tenemos es la calidad final del juego.
Demos es independiente, sólo así se puede ser honestamente crítico y hacer una revista para el lector.
Continuar escribiéndonos.

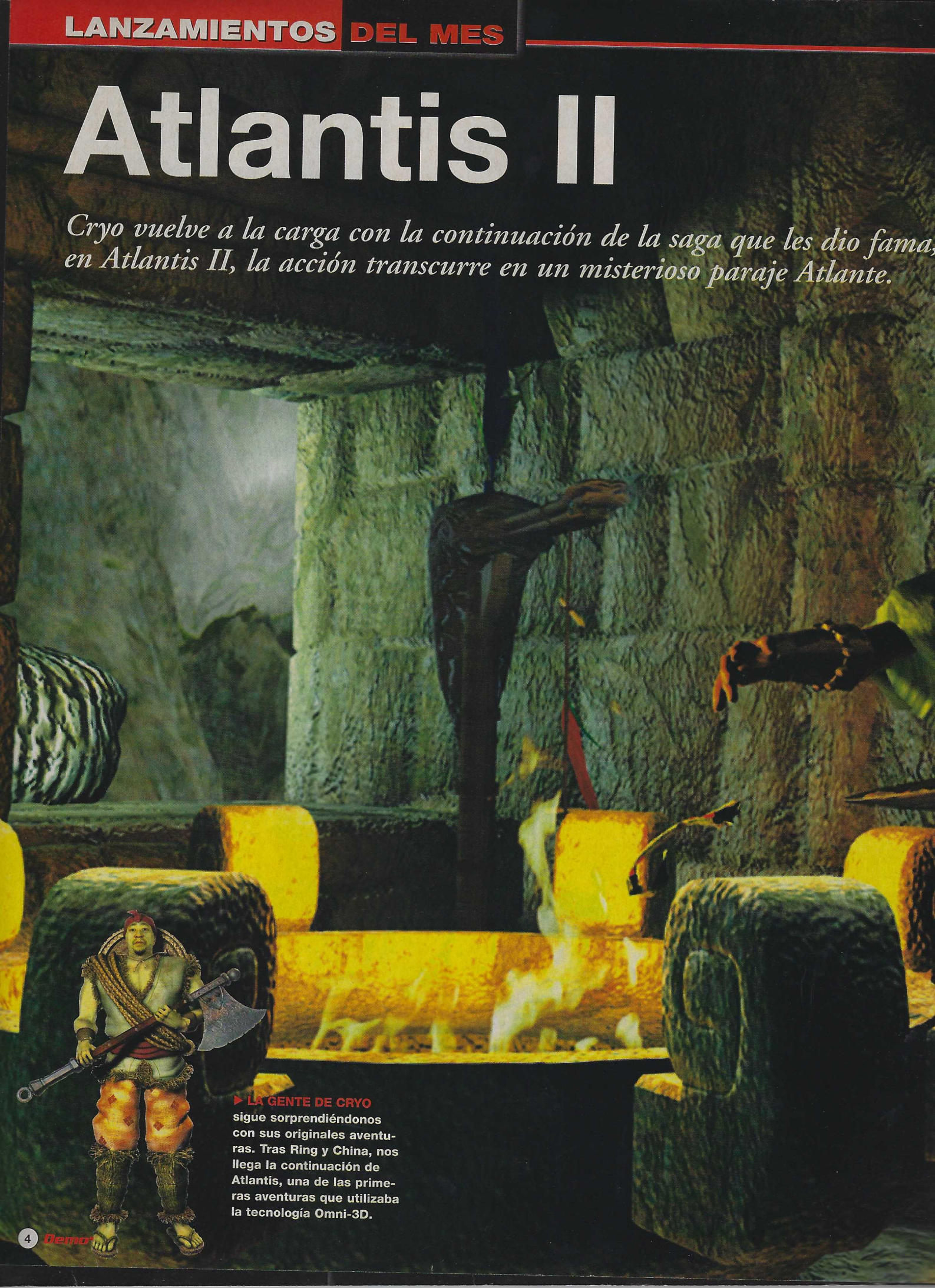
André Neves

Este código de colores te servirá para encontrar tu género preferido.

¡a jugar!

Atlantis II

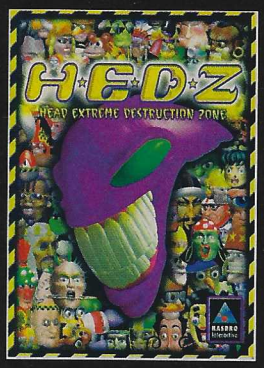
Cryo vuelve a la carga con la continuación de la saga que les dio fama, en Atlantis II, la acción transcurre en un misterioso paraje Atlante.



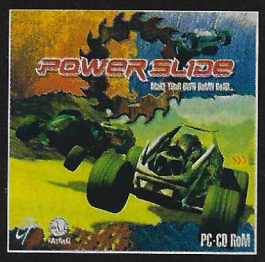
▶ **LA GENTE DE CRYO** sigue sorprendiéndonos con sus originales aventuras. Tras Ring y China, nos llega la continuación de Atlantis, una de las primeras aventuras que utilizaba la tecnología Omni-3D.

Calentitos...

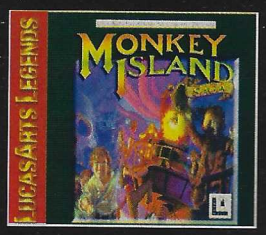
Si quieres perder la cabeza, brincar en el interior de un todoterreno, viajar a una misteriosa isla, rescatar prisioneros de guerra o simplemente quieres divertirte una rato, presta atención a los juegos de esta página, con ellos, tu vida será mucho más divertida.



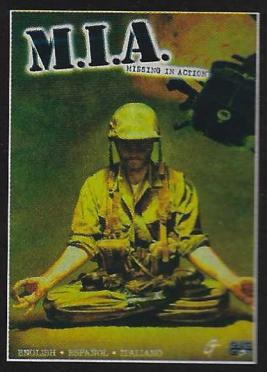
▶ USAR LA CABEZA nunca habia sido tan útil, como en este disparatado juego en el que deberemos eliminar a los contrarios y robarles la cabeza. Cuantas más cabezas tengamos, mejor, ya que cada una de ellas representa a un personaje distinto. Desde manifestantes hasta soldados, pasando por compradores convulsivos nos esperan en H.E.D.Z.



▶ CONDUCCION SALVAJE y frenética es lo que nos espera en este emucionante compacto. Infinidad de circuitos, coches y conductores hacen de este Power Slide uno de esos juegos de conducción divertidos y jugables hasta el final.



▶ UNA LEYENDA EN LAS AVENTURAS GRAFICAS es como podriamos considerar a la saga Monkey Island, que aparece por primera vez en un solo pack, completamente en castellano. Una joya que debes tener.



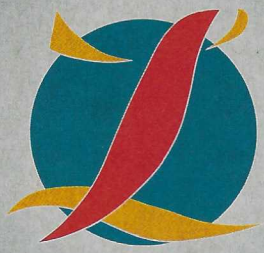
▶ RESCATAR A LOS DESAPARECIDOS puede convertirse en una gran aventura, si lo que manejamos es un impresionate helicóptero. Detallados gráficos en 3D con una perspectiva muy parecida a la de Jungle Strike ocultan un espectacular juego que ha significado dos años para sus creadores. M.I.A. es un gran juego de acción.

▶ EL BRUJO MAS FAMOSO de las aventuras gráficas te brinda la oportunidad de divertirte sin complejos con este pack de juegos. Puzzles en movimiento, un tamagotchi llamado "Un diablillo en mi bolsillo", y una aventura forman el pack.

BIENVENID@S A LANDER INTERNET - Microsoft Internet Explorer proporcionado por Lander Internet

Archivo Edición Ver Ir a Favoritos Ayuda | Atrás Adelante Detener Actualizar Inicio Búsqueda Vínculos

Dirección http://www.lander.es/



Lander
INTERNET

te conecta desde 875 ptas/mes.

Si eres menor de 26 años y deseas conectarte a Internet con la velocidad y garantía del líder, no desaproveches esta magnífica oportunidad:

TARIFA JOVEN*

3 meses	3.500 ptas.
6 meses	6.000 ptas.
1 año	10.500 ptas.

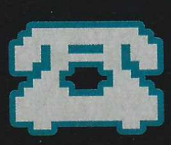
Además, si no dispones de módem, Lander te ofrece la última tecnología en Módem Externo a 33,6 BPS "Voz & Datos" con software en castellano por un precio increíble:

TARIFA JOVEN + MODEM*

3 meses + Módem 33,6 BPS	14.500 ptas.
6 meses + Módem 33,6 BPS	16.000 ptas.
1 año + Módem 33,6 BPS	19.000 ptas.

* Precios sin I.V.A. Oferta válida hasta el 31/3/99.

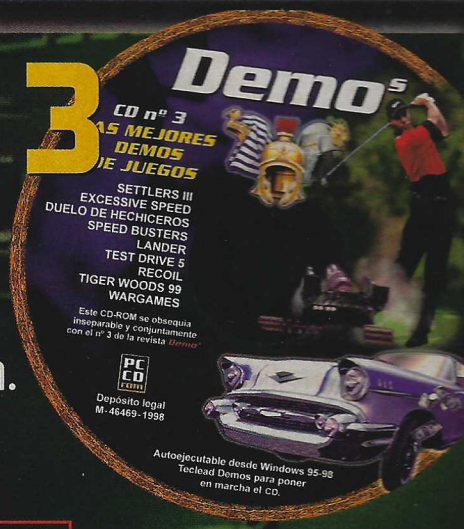
LLAMA AHORA AL



902 363 363

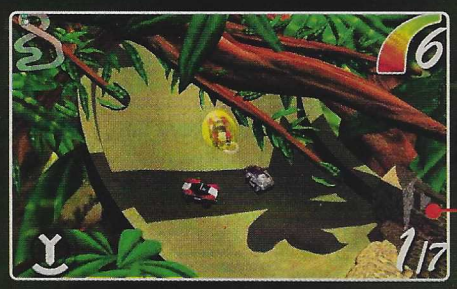
CD-ROM DEMOS 3

No contentos con las siete demos que os dimos el mes pasado, en este número os ofrecemos dos más que en la anterior edición.



DUELO DE HECHICEROS

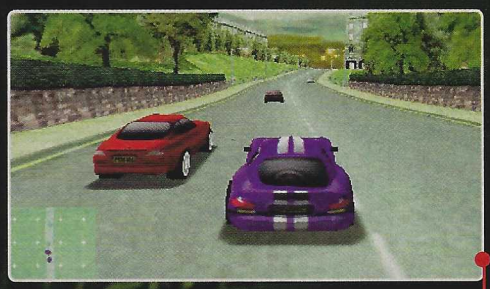
Si disfrutaste con Diablo no desperdicies la oportunidad de probar este genial juego de Virgin en el que los hechiceros usan sus malas artes.



EXCESSIVE SPEED

Un juego de coches a la antigua como mandan los cánones clásicos. Adicción, velocidad y jugabilidad.

TEST DRIVE 5



Uno de los más famosos juegos de conducción llega a su quinta entrega, y aquí teneis un circuito entero para vosotros.

WARGAMES

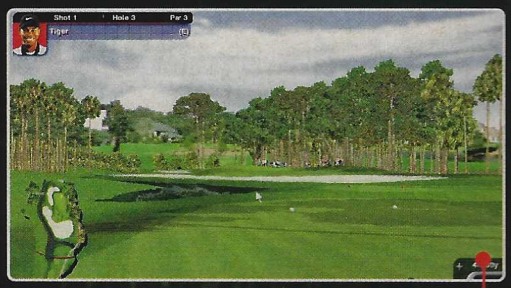
La versión computerizada de juegos de guerra por fin ha llegado. ¡No enfades a la computadora!.

LANDER

En rigurosa exclusiva disfruta de esta puesta al día del famoso juego Lunar Lander, gentileza de Psygnosis.

RECOIL

Electronic Arts nos trae uno de los grandes juegos de la temporada. Y para celebrarlo aquí teneis una gigantesca demo para pasarlo como enanos.



TIGER WOOD

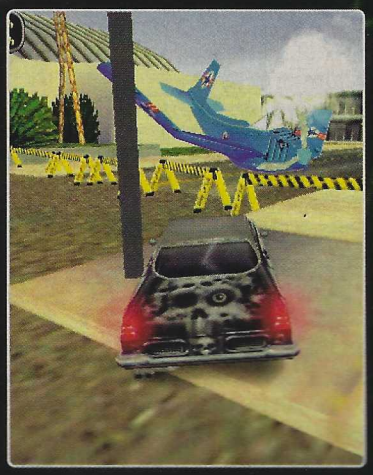
Los amantes del Golf podrán sumergirse en uno de los mejores simuladores de la historia, ver para creer.

SETTLERS III

Uno de los clásicos de la estrategia regresa con mejores opciones y gráficos, Todo un deleite para los fans.

SPEED BUSTERS

Acción alocada en pistas completamente irreales son las armas de este gran juego de Ubi Soft. Repleto de graciosos detalles fuera de lo normal, Speed Busters es un gran juego, que no deberiais perderos. En esta demo os ofrecemos la pista de Hollywood, un disparatado recorrido por las instalaciones de los estudios de la fábrica de sueños. ¡Cuidado con los dinos y los tiburones!.



SI DUDAS

Si tienes algún problema para instalar las demos del CD-ROM y necesitas ayuda, llámanos y te lo solucionaremos.

Demo5
Orense 37, 5ºC
28020 Madrid
e-mail: demos@lander.es
91 556 15 63
91 597 07 56

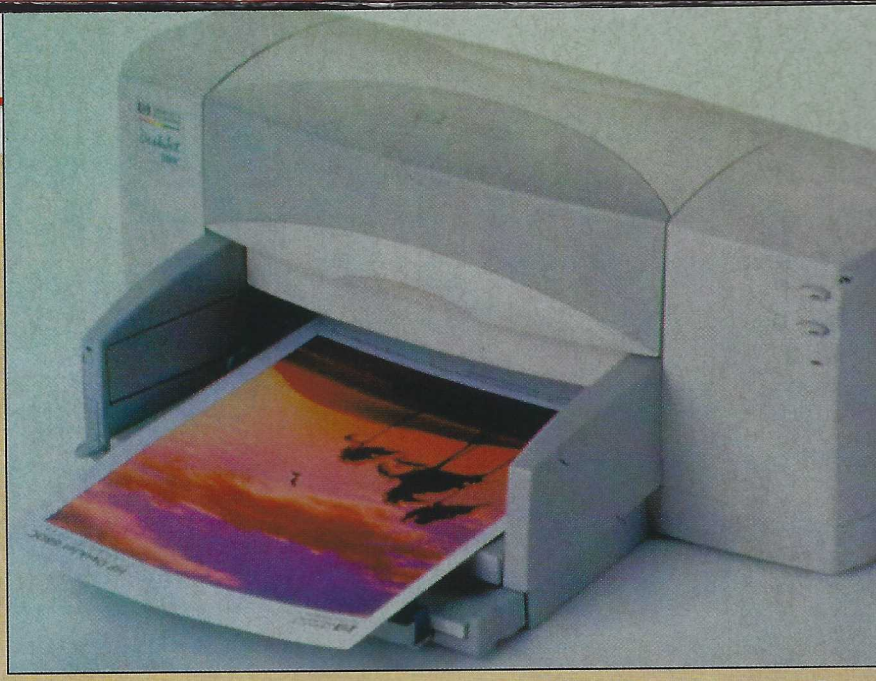
HP 880C

La nueva impresora HP DeskJet 880C es el resultado de combinar las tecnologías PhotoREt II y HP ColorSmart II, que permite obtener una alta calidad de impresión. Esta combinación es capaz de generar miles de colores diferentes, mediante la concentración de 16 diminutas gotas de tinta en cada pixel. Esta impresora presenta características especialmente adecuadas para la impresión de proyectos creativos y trabajos que generalmente se realizan en la oficina. Una de estas características es su alta velocidad de impresión, 8 páginas por minuto en blanco y negro, y 5 páginas por minuto en color. Además tiene un funcionamiento realmente muy silencioso.

La impresora ofrece múltiples posibilidades de aplicación en el entorno de la oficina. De esta forma, dispone de funciones que permiten, además de operar con papel normal, la impresión de pósters, sobres, transparencias, carteles, camisetas y sobre todo tipo de papeles especiales.

Otra función que posee, es la de hacer posible condensar hasta cuatro páginas de imagen y texto en una sola, lo que permite un significativo ahorro de tiempo y tinta durante el proceso de impresión. Además la impresora HP DeskJet 800C, que tiene un ciclo de impresión de 2.000 páginas al mes, dispone tanto de sistema de conexión USB como de puerto paralelo estándar.

No cabe duda de que cuando de impresoras hablamos, de HP nos acordamos, y tanto si eres usuario de un periférico de esta firma como sino, debes acordarte de este nuevo modelo que te permite obtener en papel imágenes de gran calidad. Una inmejorable opci de poseer una impreso de grandes prestacion con un precio ajustado.



Realizar todo tipo de trabajos de impresión con calidad fotográfica ya no es un sueño.

HP 880C
VEREDICTO 83% — UNA IMPRESOR PARA ALUCINAR.
precio no disponible

D1 D2

No siempre resulta imprescindible gastarse una cantidad desorbitada de dinero para adquirir un buen pad de juegos. Buena prueba de ello son los dos accesorios que os presentamos a continuación. Los fabrica LMP y pertenecen a su línea de productos para PC llamada DESTINY.

Sus nombres son D1 y D2 y están preparados para funcionar bajo Windows 95/98 y a partir de Direct X 5.0.

El D1 consta de cuatro botones de acción, un botón para reiniciar, otro de disparo Turbo y emulación de interruptor en forma de sombrero.

Por contra el modelo D2 es más completo ya que consta de seis botones de acción(incluyendo 2 de disparo duplicados), botón de reiniciar, disparo Turbo, también emulación de interruptor en forma de sombrero y driver de instalación incluido. Ambos son ideales para todo tipo de juegos de plataformas, acción 3D, etc. Solamente hace falta que los conectes.

D1 Joypad
VEREDICTO 70% — BUENA RELACION CALIDAD PRECIO.
1.990 ptas

Para los que no gustan de sofisticados joypads.

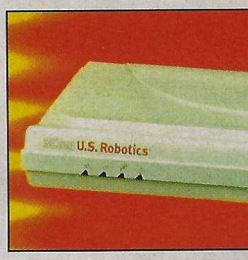
D2 Joypad
VEREDICTO 75% — MAS COMPLETO QUE SU OMONIMO
2.990 ptas

Un joypad de seis botones muy "resultón".

U.S. Robotics

La mejor y más reciente manera para explorar en Internet a mayor velocidad. Realiza un mayor número de tareas on-line accediendo a páginas web con abundantes gráficos, a los archivos de datos de gran tamaño, al sonido y a las imágenes de vídeo, y sin esperar. Además puedes enviar y recibir mensajes de fax o establecer comunicación por correo electrónico.

Su instalación es muy sencilla y es compatible con los sistemas V.90 ITU de 56K y la tecnología x2. La memoria Flash permite actualizar el módem con nuevas características y mejoras, lo que garantiza el disfrute de la tecnología más reciente en todo momento. Una solución a la velocidad en Internet.



Un diseño sobrio para u gran módem de prestaci excepcionales.

U.S. Robotics
VEREDICTO 80% — NAVEGAR RAPID NO ES PROBLEM
precio no disponi

Tarjeta 3Com

Una nueva tarjeta módem ha sido lanzada al mercado por parte de 3Com. Se trata de la Modem Global GSM Winmodem PC Card 56K. Está destinada a los usuarios de ordenadores portátiles que utilizan tanto Windows 95 como 98, proporcionando un acceso fiable al correo electrónico, Internet, Intranets y LANs corporativas, además de facilidades de fax a través de línea de conexión terrestre V.90. Con dicha conexión terrestre, esta tarjeta ofrece unos resultados de hasta un 90 por ciento superiores para los archivos altamente integrados en Windows 95 OS, en comparación a otras tarjetas módem. La arquitectura del Winmodem PC Card transfiere un 35 por ciento más de la carga de trabajo de los módems, a las CPU de las agendas portátiles, lo que supone utilizar solamente un cuatro por cien- to más de la potenc las CPU. esto se tra en un mejor aprov miento del procesado

Pequeño tamaño para g des prestaciones.

Global GSM
VEREDICTO 80% — SOLUCION PAR PORTATILES.
preciono disponi

Steering Wheel

Un volante con el suficiente atractivo para engancharte.

Este volante puede ser para los adictos a los juegos de coches, lo mismo que un puro habano para Fidel Castro. Aunque los puros que fuma el caribeño son bastante más caros que este volante, y además no perjudica tu salud.
Bueno, bromas a parte, si eres un buen aficionado a los juegos de coches, como el que escribe estas líneas, seguro que te habrás fijado enseguida en este artículo de Tecno Gadget.
Y no es de extrañar por que ciertamente este volante de la firma LMP, promete y mucho, por eso nos decidimos a hablar de el en esta sección, y analizarlo a fondo, por que su relación calidad-precio es más que interesante.
Este periférico demuestra que no es necesario tener que gastarse la paga del mes y parte de la del siguiente, para disfrutar a tope de un volante en condiciones.
El Steering Wheel es un volante que te ofrece todo lo necesario para que disfrutes al máximo de Grand Prix 2, Monaco Racing Simulation, Colin McRae y demás juegos alucinantes. Está fabricado en plástico duro con una textura agradable al tacto, y su diseño es lo suficientemente atractivo como para que te fijes en el cuando lo veas en la estanteria de tu tienda de videojuegos favorita.
Tiene un color negro con un adorno gris, al igual que los pedales. Si, has leido bién, Steering Wheel incorpora Foot Pedals, o lo que es lo mismo, un soporte con dos pedales para que frenes y aceleres progresivamente.
En lo que es el volante en sí, nos encontramos con la sorpresa de que tiene un control de dirección estándar de 8 vías, para que puedas jugar también a tus juegos preferidos de plataformas, etc. Esto que en principio no se le da mucha importancia, se está convirtiendo en algo ya obligotorio para los fabricantes de este tipo de accesorios, ya que evita tener que estar cambiando de joystick en el puerto paralelo de tu PC, cada vez que queramos dejar de jugar a nuestro juego de coches, y cambiar a una partidita de Quake. Pero continuando con las características de este volante. El cambio de marchas se realiza igual que en un Fórmula 1, gracias a unas palancas que tiene situadas en la parte posterior.
Y por si fuera poco tiene ocho botones para que los configures a tu modo o libre albedrío.
Claro está que por el precio que tiene, no cuenta con dispositivo Force Feedback, pero bueno también puedes decir a tu novia que te menee... el sillón, no seáis mal pensados, mientras juegas, y así dinero que te ahorras. Te lo recomendamos sin duda alguna.

Steering Wheel
VEREDICTO 79% SUFICIENTE PARA DISFRUTAR. ☆☆
11.990 ptas

D4 D5

Cada vez son más los que afortunadamente utilizan un joystick de vuelo para jugar a los simuladores aéreos. Decimos lo de afortunadamente, porque todavía son muchos los que utilizan su joypad o un sencillo joystick para jugar a maravillas como Flight Simulator 98, Falcon 4.0, F-15 y demás joyas del género, y todos ellos sin saber lo que se están perdiendo.

D4 Joystick
VEREDICTO 77% PARA TODOS LOS BOLSILLOS. ☆☆
4.490 ptas

El diseño es muy atractivo, y por pocas "pelas" alucinarás.

No cabe duda de que la tecnología llega a todos los sectores, y porque no lo iba a hacer en los joystick. Al igual que un buen juego de coches se disfruta con un volante, un simulador de vuelo necesita su mando adecuado.
La elección siempre resulta difícil cuando nos disponemos a comprar uno y nunca se sabe si la elección será la correcta, no te preocupes que aquí estamos nosotros para ayudarte.
Aquí te presentamos dos alternativas que a pesar de su sencillo nombre, no por ello lo son. Nos referimos al D4 y D5 de la linea DESTINY de LMP.
El D4 es un mando más funcional y menos complejo con un precio más que interesante. Sus ejes X e Y son analógicos y cuenta con cuatro botones de acción independientes, junto con otro de aceleración. Su palanca permite también realizar giros en la dirección deseada y en la parte superior cuenta con un interruptor piramidal de 4 direcciones.

El joystick cuenta con un revestimiento.

D5 Joystick
VEREDICTO 79% CON PALANCA DE GIROS. ☆☆
5.990 ptas

Por contra el D5 tiene las mismas carcterísticas que el D4, Salvo que en vez de cuatro tiene ocho botones de acción independientes, programación totalmente digital y driver de instalación incluido. Si eres de los que te asustas cuando ves un joystick de "tropecientos mil" botones, pero te gustaría jugar a un simulador de vuelo plenamente, tal vez estos dos accesorios te puedan ayudar a perder el miedo de jugar a 20.000m de altura.

Gameboy Color

Los viajes, las largas esperas, mientras reinicia nuestro ordenador... cualquier momento es bueno para una partidita con la consola portatil más vendida del mundo. Desde hace mucho tiempo los usuarios de Gameboy suspiraban por tener una portatil en color con la versatibilidad, autonomía y peso de su consola, y gracias a Nintendo esto ha sido posible. Game Boy Color conserva el diseño de su hermana Pocket pero incorpora muchas mejoras a parte del color, como por ejemplo su autonomía, pudiendo jugar más horas que con la Game Boy Pocket. Por si esto fuera poco se le ha incorporado una nueva pantalla con tecnología TFT similar a la de los ordenadores portátiles, con un mayor contraste y definición que las de la otras portátiles de Nintendo. Game Boy Color es capaz de representar hasta 56 colores en pantalla, de una paleta de 32.000 y además se puede conectar a Nintendo 64. Ya se han lanzado ya muchos cartuchos en color, como Zelda DX o Tetris.

Todo lo bueno de Game Boy, ahora a todo color.

Gameboy
VEREDICTO 90% LA MEJOR CONSOLA PORTATIL ☆☆☆
12.990 ptas

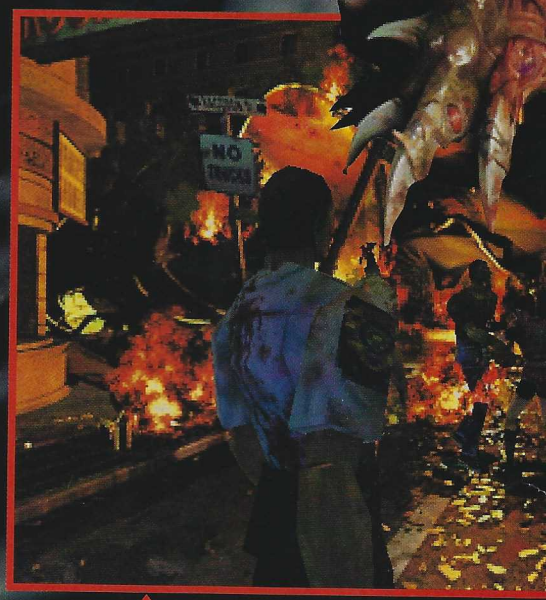
Resident Evil 2

Sangre en las aceras, gritos desgarrados en las calles, es la hora de Resident Evil 2.

REQUERIMIENTOS:
- CPU: Pentium 133 MHZ
- MEMORIA: 16 Mb
- DISCO DURO: ?
- TARJETA ACELERADORA: Si
- CD ROM: 4x

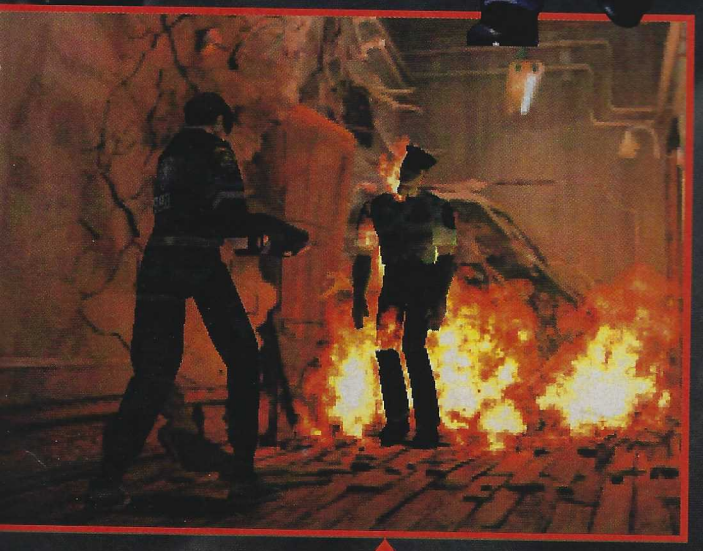
AVENTURA

Camino cauteloso por las aceras, a lo lejos escucho un tenebroso sonido, el murmullo del viento me inquieta cada vez más, y preparo mi pistola por lo que pueda pasar. Sigo avanzando hasta la bocacalle y ese sonido lejano cada vez es más claro, y me parece distinguir un lamento quejumbroso que se acerca a mi posición, son muertos vivientes que vienen a sorberme el alma. Desenfundo la pistola con rapidez, alcanzo a uno y cae, pero rápidamente se levanta y se abalanza contra mi, parece que me va a morder, ¿Será este mi final?, ¿Pasaré a formar parte de las criaturas de la noche?. Esta narración podria estar inspirada en un partida de Resident Evil 2, uno de esos terroríficos juegos que por fin van a poder disfrutar los usuarios de PC, ¡Llegó la hora de pasar miedo!. Hay que reconocer que a Capcom le ha costado bastante terminar esta versión de Resident Evil 2, pero los usuarios de PC podemos estar contentos de tener la mejor de todas, con modos de juego extras y algunas sorpresas escondidas. Como hemos dicho, esta versión incluye nuevos modos de juego, lo que hacen un total de tres distintos, sin contar los modos secretos de Tofu y Hunk. Estos modos son el Original, que es exactamente igual que el de Playstation, el Arrange Mode, que incorpora diferencias como el modo de apuntar, la dificultad para acabar con los enemigos, la cantidad de cintas para



Si tienes una tarjeta aceleradora podrás disfrutar de unos soberbios gráficos.

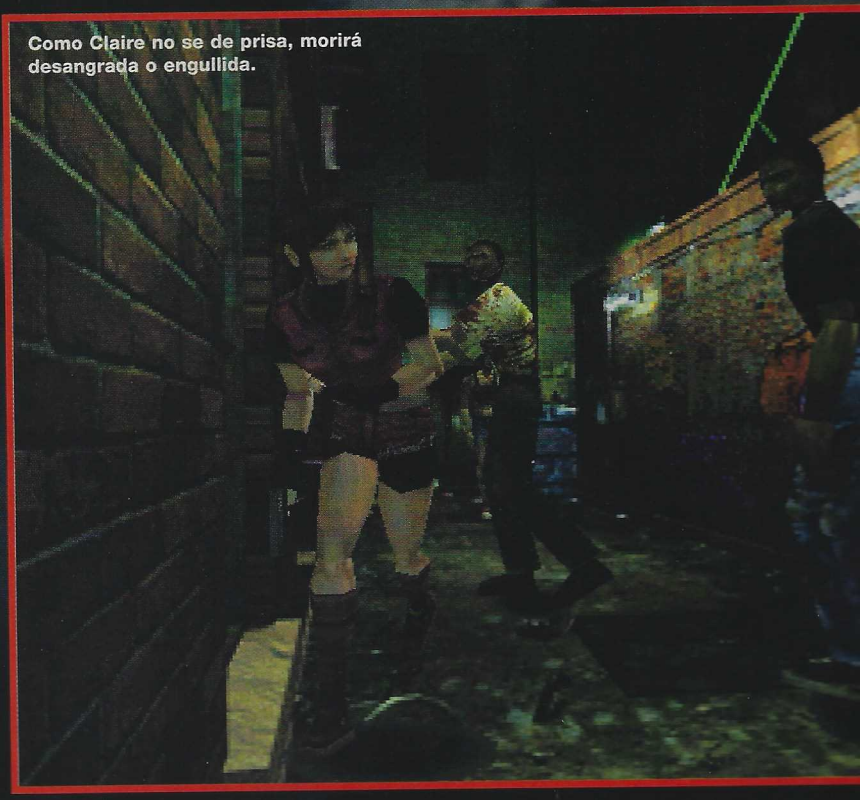
El Tyrant es un monstr duro de roer, y mucho sin las armas apropiad



El modo Arrange, situará algunos enemigos en lugares distintos a los del juego original, ocasionando nuevos sustos.

Los zombies del "Valle del Kas" a punto de darse un gran festín.

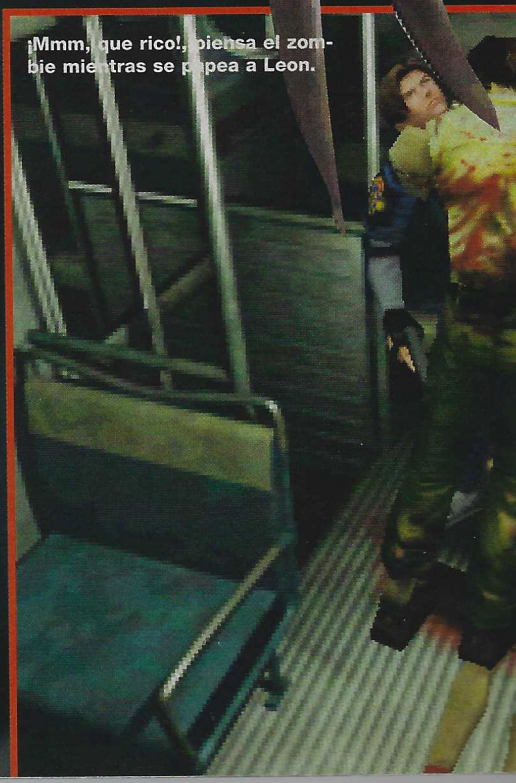
grabar la partida y la colocación de objetos y zombies entre otras cosas, y por último tendremos el Extreme Battle Mode, en el que empezaremos en el final del juego y tendremos que llegar al principio con una munición limitada. Las nuevas mejoras gráficas hacen que el juego sea muchísimo más vistoso que el de PSX y el detalle de los gráficos resulta mucho mayor también. No contentos con mejorar el aspecto gráfico, los programadores han incluido la posibilidad de utilizar el sistema de sonido Enviromental Audio de Creative, que nos proporcionará, sobre todo si tenemos un sistema de Surround, un sonido envolvente fuera de serie. No os recomendamos jugar de noche con este sistema, por que los vecinos pueden despertarse con vuestros gritos de terror. Para los más profanos os contaremos la historia de esta aventura y de que se trata; Resident Evil es un juego que surgió hace unos cuatro años, y que marcó un hito en el sector por varias razones, en primer lugar era la primera vez que Capcom hacia un juego en tres dimensiones y en segundo lugar, jamás se habia programado un título de terror con la ambientación de Resident Evil, ambientación capaz de hacer que nos levantemos del asiento de un susto y que no podamos dormir por las pesadillas nocturnas. El desarrollo del juego es bastante simple, se trata de sobrevivir, escapar de un lugar conservando la vida. Para esta lucha por la supervivencia, no será suficiente



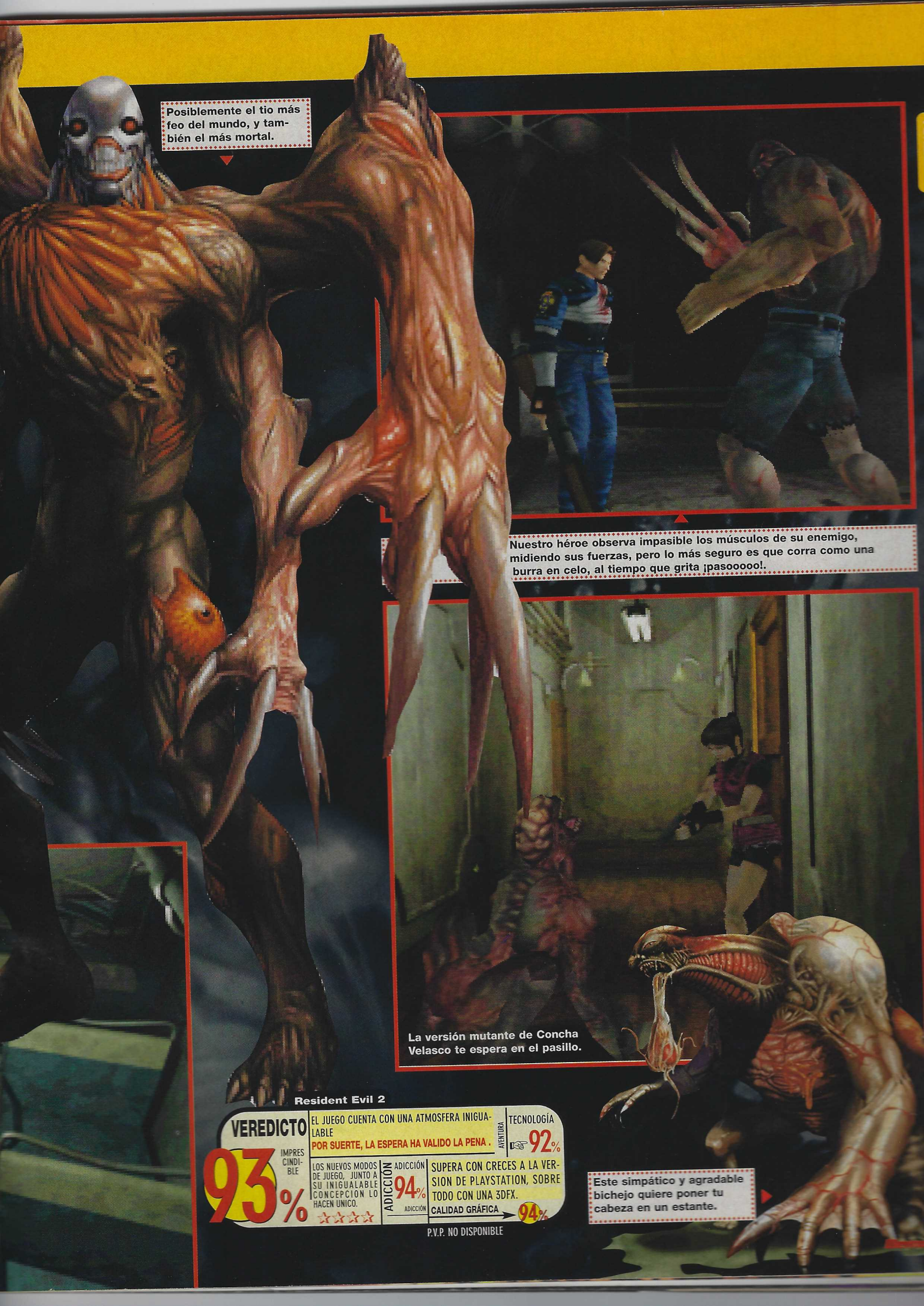
Como Claire no se de prisa, morirá desangrada o engullida.

Claire sigue amontonando cadáveres, hasta que se quede sin balas, claro.

el armamento, si no que deberemos solucionar puzzles y encontrar llaves, no hay nada imposible, pero tampoco las cosas son fáciles de conseguir, y en más de una ocasión estan protegidas por la muerte. En Resident Evil 2, la acción se situa en Racoon City, allí ha llegado una chica llamada Claire Redfield, con el objetivo de hablar con su hermano Chris, pero una vez allí, se encontrará con una desagradable sorpresa, una extraña enfermedad ha asolado la ciudad, convirtiendo a todos los habitantes en terribles monstruos que se alimentan de seres humanos. En su camino, Claire se encuentra con Leon, un joven policia que acaba de llegar a la ciudad y que la ayudará a encontrar a su hermano. Precisamente son estos dos personajes a los que podremos manejar durante el juego, y dependiendo de cual de ellos manejemos, la aventura será completamente distinta, en desarrollo, objetivos y también en dificultad. Cada personaje ocupa un CD del juego, e incluso tiene sus intros propias ya que cada uno de ellos irá llegando a los mismos sitios pero en situaciones distintas, lo que hará que todo cambie. Precisamente las intros son algo muy importante en este juego, y están realizadas increiblemente, son tan buenas que han sido premiadas en festivales de animación en 3D de medio mundo. La primera intro, de casi diez minutos contiene algunas escenas memorables. La atmósfera, como hemos dicho está cuidada el máximo, los increibles gráficos, combinados con unos escalofriantes efectos de sonido hacen que nos metamos de lleno en la aventura, y que nos asustemos con ellos. Los efectos son tan buenos que podremos oir a los zombies acercarse lentamente, con la misma lentitud que poco a poco nos helará la sangre, disfrutaremos además de una memorable banda sonora, que complementa la acción. Con Resident Evil 2 pasarás un rato terrorífico y divertido.



¡Mmm, que rico!, piensa el zombie mientras se papea a Leon.


Posiblemente el tio más feo del mundo, y también el más mortal.
Nuestro héroe observa impasible los músculos de su enemigo, midiendo sus fuerzas, pero lo más seguro es que corra como una burra en celo, al tiempo que grita ¡pasooooo!.
La versión mutante de Concha Velasco te espera en el pasillo.
Resident Evil 2
VEREDICTO
93%
IMPRESCINDIBLE
EL JUEGO CUENTA CON UNA ATMOSFERA INIGUALABLE
POR SUERTE, LA ESPERA HA VALIDO LA PENA.
AVENTURA
TECNOLOGÍA
92%
LOS NUEVOS MODOS DE JUEGO, JUNTO A SU INIGUALABLE CONCEPCION LO HACEN UNICO.
ADICCIÓN
94%
ADICCIÓN
SUPERA CON CRECES A LA VERSION DE PLAYSTATION, SOBRE TODO CON UNA 3DFX.
CALIDAD GRÁFICA
94%
P.V.P. NO DISPONIBLE
Este simpático y agradable bichejo quiere poner tu cabeza en un estante.

Rollcage

REQUERIMIENTOS:
- CPU: Pentium 166 MHZ
- MEMORIA: 32 Mb
- DISCO DURO: 60 Mb libres
- TARJETA ACELERADORA: Si
- CD ROM: 6x

ARCADE

Psygnosis vuelve a la carga con un título de carreras, pero no te equivoques, no es un juego como los demás, estas avisado. Llega a tu pantalla el juego que esta dinamitando las listas de ventas estadounidenses.

La compañía norteamericana quiere volver a saborear el éxito en el siempre difícil y competido genero de las carreras de coches. Rollcage no es un juego como los demás, su increíble velocidad, y su originalidad lo hacen diferente. Los choques y los vuelcos gozan de menor protagonismo gracias al diseño de los vehículos. ¿Qué como son? Reversibles, es decir, que si volcamos y caemos al revés, ¡podemos seguir la carrera como si nada hubiera ocurrido!. Este tipo de vehículos no son especialmente conocidos en Europa, únicamente se han visto modelos así en el campo del radiocontrol, pero las carreras de estos vehículos (llamados Rollcage), causa verdadero furor mas allá del charco.

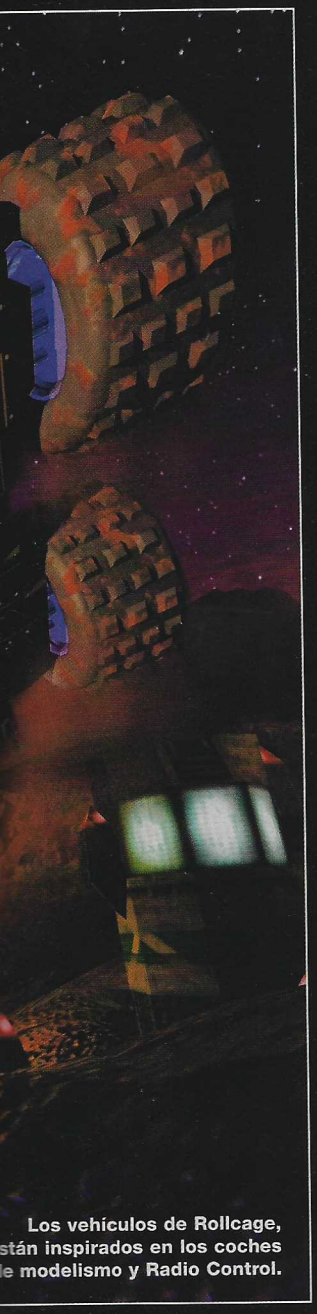
La verdad es que Psygnosis no ha escatimado medios a la hora de la realización y posterior lanzamiento de este título, nada más y nada menos que ¡2.3 millones de dólares! se han gastado. Lógico es pensar que con lanzamientos de esta envergadura y con esa inversión no pueden ir de farol, sino muy en serio.

La verdad es que el juego no decepciona, es en dos palabras, ORIGINAL y BRILLANTE. Tienes a tu disposición 6 vehículos completamente reversibles, indestructibles, de una velocidad demoledora, en una carrera sin reglas, donde ni los muros ni los

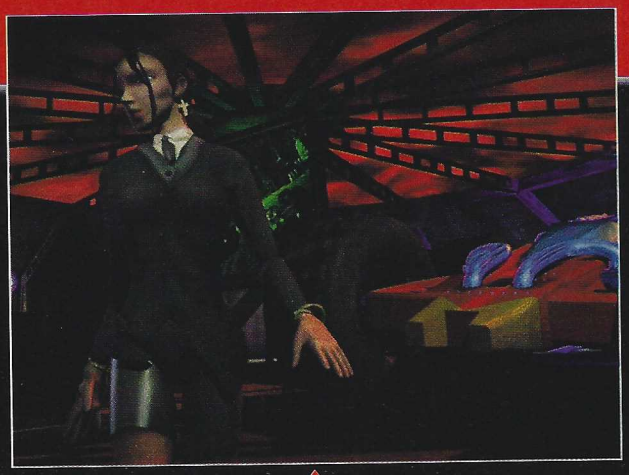
En Rollcage compites contra enemigos, no contra adversarios.

Un ejemplo claro de contra quién vas a tener que correr.

Aquí puedes observar e interior de un reversible



Los vehículos de Rollcage, están inspirados en los coches de modelismo y Radio Control.



No, no es Lara Croft sacándose el carnet de conducir.

Los efectos de luminosidad están creados perfectamente.

túneles son obstáculo porque tu vehículo circula a toda velocidad con una libertad de movimientos de 360 grados. Y si de grados hablamos, pasemos a como vas a poner el mercurio cuando compruebes que esta loca carrera no vas a estar solo. En los otros juegos de carreras estas acostumbrado a tener rivales, pues en Rollcage no, en Rollcage tienes enemigos. Para completar el pastel vas a encontrar un ingrediente ciertamente dulce, ya que los vehículos van equipados con todo un arsenal armamentístico capaz de enloquecer a los mejores aficionados al arcade. Proyectiles de todo tipo, misiles, y un largo e inagotable etcétera que te acompañarán en esta carrera en la que la única regla la impones tu: ser el más fuerte.

Si el planteamiento del juego ya te ha puesto los dientes largos, hemos de decirte que en la faceta estrictamente técnica, no desmerece en absoluto. Los gráficos son de buena rúbrica, destaca especialmente la luminosidad y el colorido, que retoma lo que hace ya algunos años alguien bautizo como filosofía Nintendo, (utilización de una gran variedad de colores, y de gran luminosidad). La sensación de velocidad no tiene nada que envidiar a los simuladores automovilísticos que nos han dejado boquiabiertos últimamente y que huelga nombrar (los conoces sobradamente). Se han utilizado las ultimas técnicas en cuanto a realismo gráfico que se conocen, tanto en el terreno de los juegos de carreras como en el arcade. Entre ellos, y para no aburrirte con profusión de anglicismos, solo vamos a destacar el " texture mapping" que consiste en la especial texturizacion de determinados polígonos que impide que los objetos se deformen dependiendo de su lejanía o simplemente de su posición.

La música merece capítulo aparte, así como los efectos de sonido, a los que tanta importancia damos. Las explosiones son capaces de despertar a los vecinos, son tremendamente reales, así como los chirridos de ruedas y el rugir de motores. Para la música, dos compañías han unido esfuerzos: Funcoland y Electronic Boutique, para una banda sonora de ensueño. Solo hay que decir que en Estados Unidos ha aparecido una edición especial del juego que entre otros extras incluye un compact-disc con los 14 cortes originales y completos que forman la banda sonora. Artistas muy conocidos en la órbita del país del tío Sam la integran como Fatboy, EZ Rollers, y Aphrodite. Todo un lujo al servicio de la industria del software lúdico y de entretenimiento.

Un boceto tipo cómic de un vehículo Rollcage.

Resumiendo, Rollcage es un producto a nuestro juicio innovador, brillante, de una enorme adictividad, terriblemente jugable, puesto que la variedad de circuitos, vehículos, la opción multijugador, la posibilidad de jugar desafíos a pantalla partida con tus amigos, y un montón de detalles más hacen de Rollcage un juego de recursos casi inagotables, y que a buen seguro te divertirán de lo lindo. Esperemos que el mercado español acepte este juego como lo han recibido en otras latitudes.

Rollcage

VEREDICTO 93%

Tecnologia: SENSACION DE VELOCIDAD LOGRADA.

Acción: DIFERENTE, BRILLANTE Y NOVEDOSO.

6.990 ptas

Por supuesto aquí tampoco faltan las animaciones.

Es IM-PRESIONANTE!!!

Sanitarium

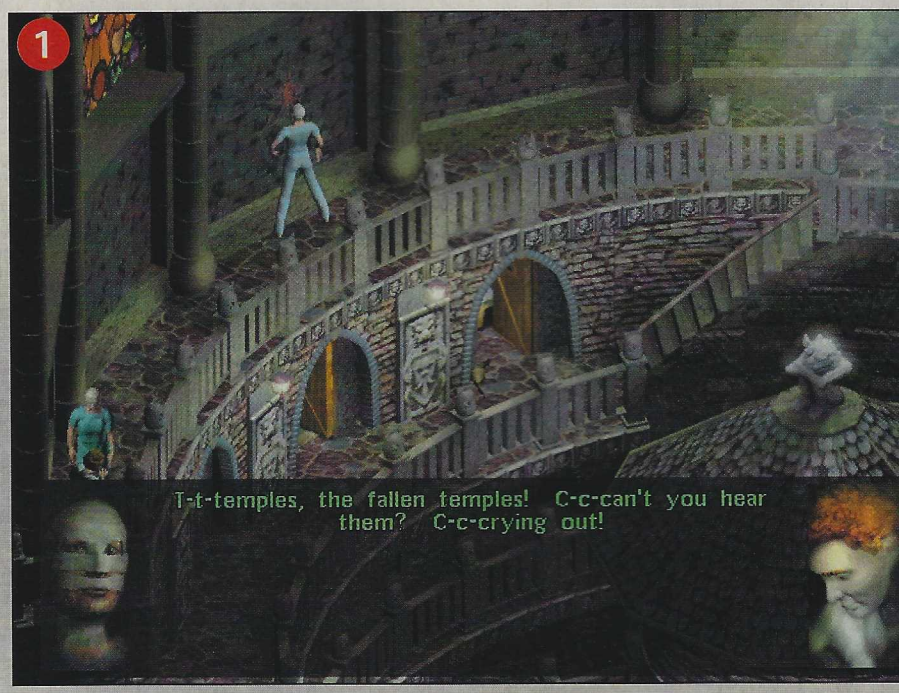
REQUERIMIENTOS:
- CPU: Pentium 90 MHZ
- MEMORIA: 16 Mb
- DISCO DURO: 90 Mb libres
- TARJETA ACELERADORA: NO
- CD ROM: 4x

El miedo y el suspense es algo difícil de llevar a un juego, pero ASC con su Sanitarium, ha logrado transmitir tales sensaciones.

AVENTURA

Una historia de locos

Max es un hombre normal y corriente como tantos otros. Tiene una vida que bién podríamos calificar de aburrida. Por las mañanas se levanta escuchando el programa de radio mañanero, desayuna tostadas con mermelada, y se mete con el gobierno de su país como cualquier hijo de vecino. Max se dispone a coger su vehículo y dirigirse a su lugar de trabajo como cada día, a pasar su rutinaria jornada laboral, en lo que parece será un día más, o eso se cree él. Al regresar hacia su domicilio, en una noche oscura y lluviosa, sufre un brutal accidente en una revirada curva. Te podríamos contar que le llevaron al hospital y se curó de sus heridas en un tiempo récord, pero la verdad es bien distinta. Max se despierta en una lúgubre y tenebrosa habitación, por llamarla de alguna manera, con su cabeza totalmente vendada y el cuerpo dolorido. Se encuentra totalmente desconcertado y perdido. Unos angustiosos gritos hacen que se levante de la cama y salga de su estancia para contemplar un horrible espectáculo. Está en un manicomio del siglo pasado, con carentes faltas de higiene y rodeado de personas que dicen ser lo que no son, de hecho, ni él mismo recuerda quién es, ni tan siquiera su nombre.



1 **Un lugar inhumano** hasta para los locos.
2 **Las texturas** han sido cuidadas al detalle.
3 **Charla con todos** y cada uno de los personajes.

1 **En esta plaza** dará comienzo nuestra andadura por el 2º capítulo.
2 **Se puede interactuar** con muchos de los objetos del mapeado.

Terror y suspense

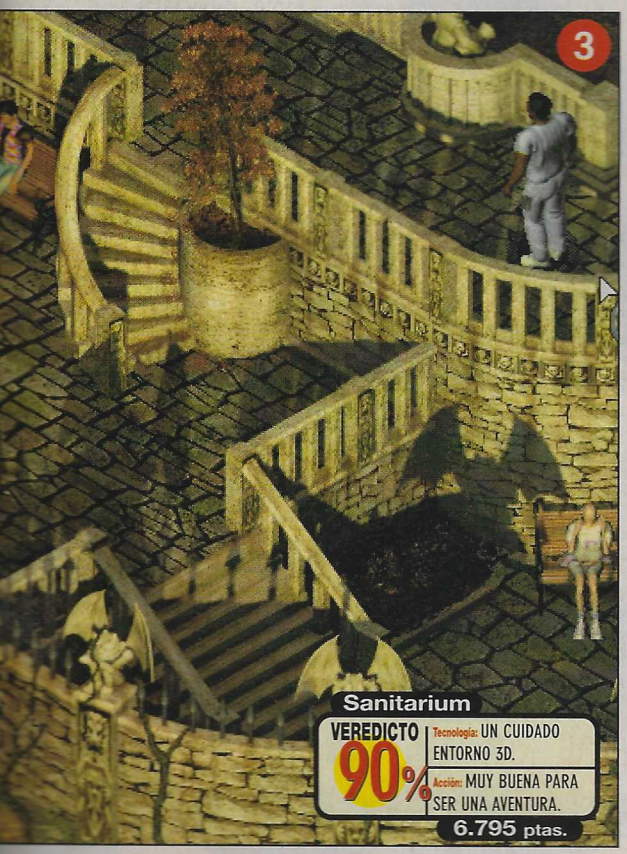
Desde la primera pantalla, Sanitarium ya crea en tí una conducta que hará que temas todos los rincones de los escenarios que has de visitar, así como de los personajes con los que tendrás que hablar. De hecho el primero de ellos transcurre en el citado manicomio. Sólo su aspecto ya realmente asusta, y si encima tienes una buena tarjeta de sonido con unos potentes altavoces podrás escuchar angustiosas voces y murmullos que parecen venidos del más allá. La aventura transcurre desde un punto de vista tridimensional conocido con el nombre de isométrico. Lo que quiere decir que en todo momento veremos a nuestro perdido personaje de cuerpo entero y de forma contínua.

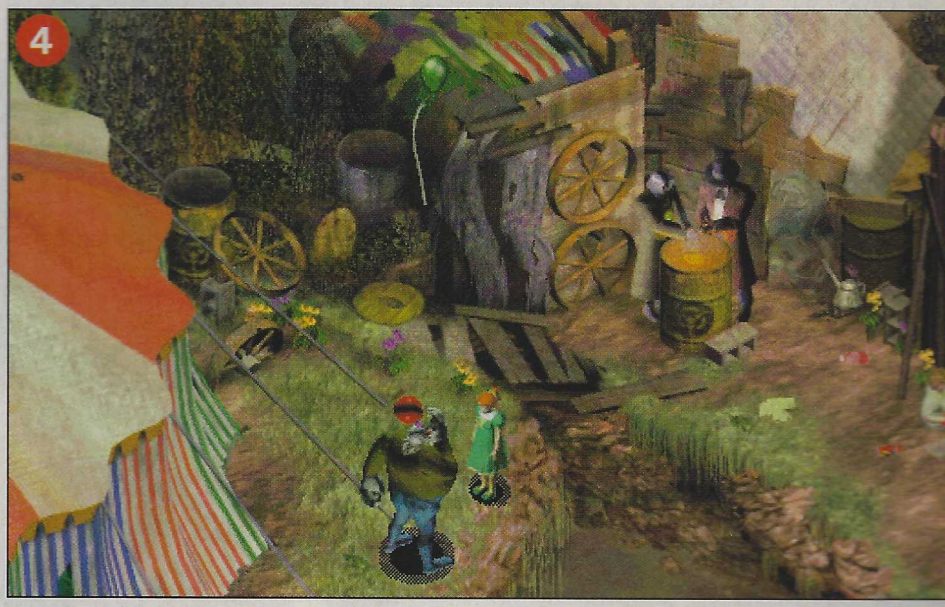
Cruel aventura

Aunque de vez en cuando serás espectador de numerosas escenas cinemáticas que además de sorprenderte te desvelarán cuantiosas pistas que te serán indispensables para acabarte la aventura. Sanitarium está estructurado en varios capítulos y cada capítulo consta de un escenario más o menos extenso. Esto es una gran ventaja para el jugador, ya que hasta que no completes con éxito los enigmas del capítulo donde te encuentres, no podrás acceder al siguiente. De esta manera se evita que el jugador tenga que retroceder a los primeros escenarios para poder continuar con la aventura. El interface de manejo es muy sencillo, pués con un sólo botón del ratón realizaremos todas las acciones como caminar, hablar, recoger objetos, utilizarlos, etc. Esto hace que te centres plenamente en el juego, y tengas que estar acordándote de que botón hace esto o lo otro.

1 **También tendrás que pelearte** en más de una ocasión por tu vida.
2 **A veces** combinando varios objetos encontraremos la solución.
3 **Algunos de los personajes** son peculiares.
4 **Siempre que** mantengas una conversación, preséntate.

1 **El cuarto capítulo** transcurre en un circo, aunque no muy divertido.
2 **Hasta los payasos** te provocarán desconfianza y miedo aterrador.





▲ Pasará a la historia

Sin duda alguna Sanitarium pasará a la historia de las aventuras gráficas para ordenador, tanto por su innegable calidad gráfica y sonora, como por su extraordinaria y envolvente atmósfera, capaz de transmitir verdaderas sensaciones. Un título para jugarlo de noche... si te atreves.

3 **La atmósfera** del juego es lo que más logrado está, desde los escenarios hasta la banda sonora.
4 **No por encontrarte** con insólitos personajes continuamente, dejarás de sorprenderte una y otra vez sin descanso.

StarShot

REQUERIMIENTOS:
- CPU: Pentium 133 MHZ
- MEMORIA: 32 Mb
- DISCO DURO: 50 Mb libres
- TARJETA ACELERADORA: SI
- CD ROM: 4x

ARCADE

¡Embárcate en el Space Circus! ¿Qué mejor modo de encontrar aventuras que formando parte de la tripulación de un circo que recorre en su gira todos los planetas de la galaxia?. ¡Sólo para dedos hábiles!

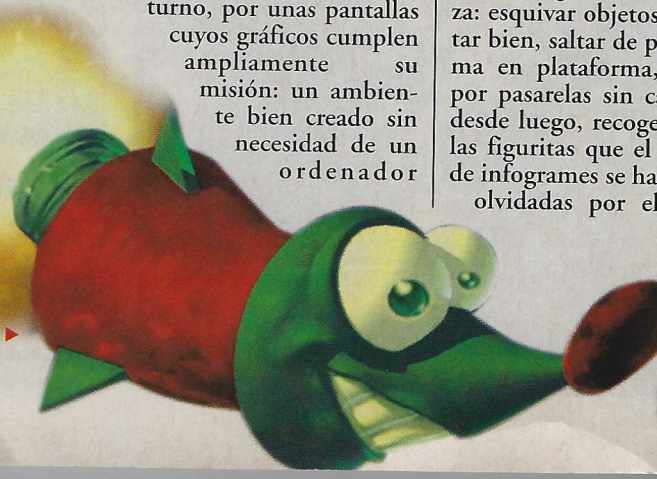
El Space Circus no está pasando por su mejor momento. El jefe, un gruñón con unos kilos de más que está siempre acompañado de máquinas informativas, no hace más que despotricar por la falta de dinero. Para colmo, ahora está sufriendo intervenciones de extraterrestres poco amistosos en la vida del circo (que si destruyen esto, que si estropean lo otro...). Está todo hecho un desastre. Pero para resolver la situación y sacar el espectáculo adelante cuenta con una valiosa ayuda: StarShot y sus dos compañeros, un cohete con cara de payaso que le ayudará a volar y un pequeño robot con ruedas que se mete en todos los diálogos que puede de cuantos StarShot mantendrá a lo largo de sus aventuras. El objetivo es, claro está, acabar con los malos del lugar, aunque dado lo que vamos viendo por cada uno de los sitios que visitamos, cualquiera diría que somos lo único bueno de la galaxia.

Planeta a planeta tendremos que vérnoslas con todo tipo de criaturas: desde estúpidos robots armados hasta los dientes a guardias cachas que resultan imposibles de sobornar, pasando por niños asesinos, tiburones que comen de todo (y esto es literal: de todo) y la tía maciza que tratará de ligar con nosotros en un mostrador de una exposición, la "Killer Expo". Todo un cúmulo de aventuras que dejará contento a cualquier forofo del género.

Y es que acción no falta. Por los escenarios 3D vamos a tener que hacer toda clase de birguerías para salvar al circo. Uno puede tirarse horas ante el monitor tratando de pasarse la fase de turno, por unas pantallas cuyos gráficos cumplen ampliamente su misión: un ambiente bien creado sin necesidad de un ordenador de grandes prestaciones. Eso sí: imprescindible una aceleradora 3D. Los mundos que nos encontramos est conseguidos para l un juego con gráfi gonales, y rodea unos efectos sono nos y una banda que, si bien acomp acción, en ocasion ta excesivamente para un mundo ta co (¿música digna juego de guerra circo espacial?). E men, una ambie que logra gustarte cirte, engancharte, que te dejes el tie ocio en el teclado. Las aventuras ter que resolverlas, c he dicho, a base de za. Para quien n mucha ya puede de paciencia: verá a gonista desaparece abismo tras fallar u la tira de veces. No de problemas de ló de estrategia... sólo za: esquivar objetos tar bien, saltar de p ma en plataforma, por pasarelas sin c desde luego, recoge las figuritas que el de infogrames se ha olvidadas por el

¡Señoras y señores, pasen al circo espacial y sorprendanse ustedes mismos!.

Por fín los usuarios de PC disfrutarán de un arcade 3D.



Los personajes son graciosos en todo momento.

El monstruo de dos cabezas, la atracción principal.

Un juego para disfrutar jugándolo a la vez que viéndolo.

¿Que habrá dentro de la caseta playera?.

(bonus, vidas extra, munición...). Para saber qué es lo que hay que hacer, nada mejor que mirar el mapa, donde se indica la localización del siguiente objetivo de StarShot: basta con llegar allí, aunque esto no será tarea fácil. Una fórmula nada original, pero muy efectiva, pues garantiza horas y horas de diversión.

La dificultad del juego es media. Para quien ya haya jugado a este tipo de arcades no le resultará difícil hacerse con él. Una vez superados un par de problemas, el resto es pasárselo bien con las excelentes animaciones de saltos de StarShot, que tendremos que usar infinidad de veces. No es ni demasiado difícil, para evitar que se quede uno en tal punto, incapaz de avanzar más, ni demasiado fácil. Y, desde luego, la dificultad va creciendo al pasar de un planeta a otro. O sea, que no os dejéis seducir por la relativa sencillez de la primera fase.

Sólo hay dos aspectos negativos dignos de resaltar en el juego: El primero es que, pese a estar todos los textos traducidos al castellano, las voces (o sea, todos los diálogos con los personajes) nos los tendremos que tragar en inglés. Y eso que textos no hay apenas. Esto no supone ningún problema a la hora de cumplir con los trabajos que nos mande el gordinflón, puesto que los consejos nos los dan escritos en globos que nos encontramos por ahí, pero tragarse escenas enteras sin saber ni jota de lo que ocurre puede resultar pesado en más de una ocasión, sin mencionar que en los diálogos nos enteramos de por qué hacemos lo que hacemos (hay que conseguir tal objeto, vale, pero... ¿qué narices es? ¿para qué lo queremos?). Para quienes no hablen inglés les doy dos consejos: que miren el mapa cada dos por tres (porque en él aparecen los lugares a los que hay que ir) y que aprendan el idioma (porque hoy no hay quien se mueva sin hablarlo). De todos modos, quien sepa algo de inglés disfrutará de unos diálogos muy entretenidos.

Lo segundo (y esto sí afecta a la jugabilidad) es que los movimientos de la cámara son incomodísimos. ¿Por qué? Pues porque la cámara no pasa por ciertos lugares (como lo oís: a veces pierdes de vista a StarShot porque la cámara es incapaz de atravesar ciertos objetos) y porque nunca saca al protagonista desde donde debe. Durante la aventura nos encontramos con naves con patas bajo las que se mueve nuestro protagonista buscando a saber qué, pero... ¡sorpresa! ¡el techo es muy bajo para la cámara!. Increíble, pero cierto. Así que ya sabéis: además de con una panda de extravagantes seres os las tendréis que ver con unas vistas que bien podrían ser, en ocasiones, el verdadero enemigo público.

En general, StarShot es un juego divertido. No sabemos si marcará una época, pero sí que hará las delicias de los que se vicien con este tipo de arcades. Los gráficos y efectos de sonido os envolverán y sumergirán en un mundo de entretenimiento sin límites. Horas de teclado garantizadas.

Nuestro redactor estrella.

Aquí la maquetadora.

StarShot y nuestro Redactor Jefe después de una jodid... y maratoniana jornada laboral.

Aquí tenemos al domador de leones de los futuros circos.

La secretaria de redacción.

StarShot

VEREDICTO 89%

Tecnología: BUENA ANIMACION EN 3D.

Acción: ENTRETENIMIENTO ASEGURADO.

No disponible

Falcon 4.0

REQUERIMIENTOS:
- CPU: Pentium 166 MHZ
- MEMORIA: 32 Mb
- DISCO DURO: 298 Mb li
- TARJETA ACELERADORA:
- CD ROM: 6x

Microprose nos ofrece en esta ocasión la cuarta entrega de uno de sus mayores éxitos, la saga de simuladores de vuelo Falcon, título de sobra avalado tanto por su calidad, como por la respuesta de su siempre nutr legión de fanáticos seguidores a este magnífico simulador.

SIMULADOR

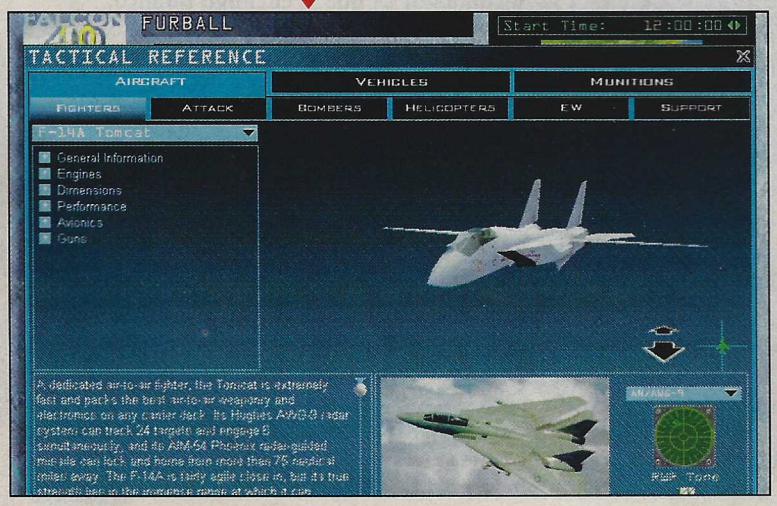
Falcon 4.0 ha visto la luz y lo ha hecho con la confianza de no decepcionar a los amantes de los buenos simuladores de vuelo. En esta ocasión la acción se desarrolla en diferentes misiones localizadas en la República de Corea, en las que te encontrarás al mando de un avión de caza F-16C (el caza de moda en el ejercito norteamericano).

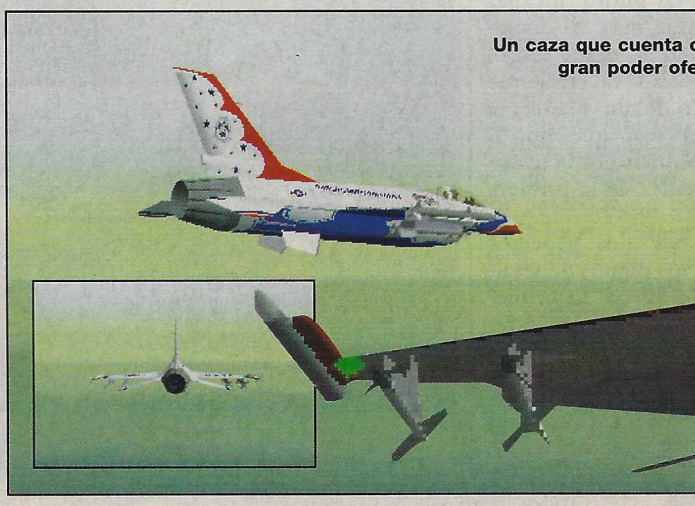
La auténtica cabina del caza F-16 Falcon.

No hay demasiadas novedades con respecto a la versión anterior, pero son lo suficientemente interesantes como para añadir mayor realismo al simulador, que en este tipo de juegos es lo verdaderamente importante. Para empezar, Microprose ha contado con la colaboración de Pete Bonanni, piloto, escritor de varias obras en torno a la aviación y uno de los máximos responsables en las operaciones aéreas al sur de Irak por parte de Naciones Unidas. La compañía ha centrado todos sus esfuerzos en que te encuentres con todas las situaciones reales posibles con las que se encuentra un autentico piloto de caza, hasta el más mínimo detalle. A esto hay que unir que se han introducido mapeados ambien-

Espectacular decoraci
este orgullo de la av

En la foto puedes observar otra joya de la aviación norteamericana el flamante F-14 Tom Cat.

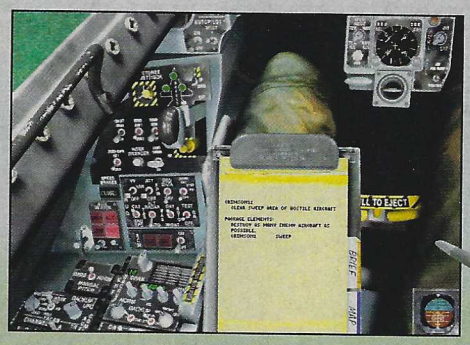




Un caza que cuenta c
gran poder ofe

Las siempre interesantes vistas exteriores.

Instrucciones precisas antes de la dura batalla.



Consultando los objetivos de la misión antes de entrar en el espacio aéreo enemigo.

Como puedes observar la cabina ha sido detallada hasta el más mínimo indicador.

Mientras que llegas al punto de destino, no te vendrá mal contemplar un poco el bello paisaje a través de la cabina.

tales basados en fotografías digitalizadas reales de cada escenario, con lo cual la sensación de realidad es mucho mayor. En pocas palabras, que vas a sobrevolar cada escenario como en realidad es. También se ha utilizado la técnica del fadding para recrear las concentraciones nubosas, imprescindibles en este tipo de juegos. Además, se ha mejorado el engine del simulador de modo que los movimientos del avión son mucho más suaves y por lo tanto, más realistas. En otro orden de cosas, se han aumentado las posibilidades armamentísticas, y se han introducido cuatro modos de juego diferentes, uno de los cuales, el Instant Action, es el mas adecuado para iniciarse. Microprose ha incluido en Falcon 4.0 la siempre interesante posibilidad de "bajar" nuevas misiones y escenarios desde internet, lo cual, como ya sabes, Alarga considerablemente la diversión.

En resumen que si eres un amante de los combates aéreos, Falcon 4.0 constituye un motivo mas que interesante para romper la hucha, y si no lo eres aún, no dudes en que constituye un juego de lo mas atractivo y jugable para iniciarte en el mundo de los giros diabólicos y las explosiones a miles de pies de altura. Seguramente al jugar a Falcon 4.0 te preguntarás ¿se puede mejorar todavía más algo así?. Tú solo ten un poco de paciencia y en unos meses tendrás la contestación.

Impresionante vista de la parte baja del F-16.

Falcon 4.0

VEREDICTO 87%

Tecnología: EL ENGINE HA SIDO MEJORADO.

Acción: LA MISMA QUE SENTIRIA UN PILOTO.

8.495 Pts.

Directo a meterse de lleno en pleno combate.

Tonic Trouble

Tras dos años de inactividad, los creadores de Rayman nos dan la oportunidad de disfrutar de otra maravilla jugable llamada Tonic Trouble.

Ubi Soft es sin duda una de las mejores compañías de videojuegos que hay en Europa, y sus juegos sorprenden por sus altas dosis de calidad y diversión. Hace casi dos años, esta compañía dió en el clavo con Rayman, un original y divertido arcade de plataformas. Ahora estos mismos genios nos traen una nueva aventura de uno de los pernonajes de Rayman, llamado Tonic. El desarrollo de este juego es muy simple, pero eso no quiere decir que sea un juego fácil ni mucho menos, en el deberem solucionando pequ enigmas a lo largo d fases para poder ava Nuestro personaje tie capacidad de transmu en algunos de los b del juego, podremos trolar animales, extraños y ancianitas, uno con unos po específicos que permitirán ac a nuevas z del decorad cuanto a gráficos, ros que alucinar con mu mos de graciosos. ver el esf que ha lizado progr dores

Los gráficos son tremendamente graciosos.

REQUERIMIENTOS:

- CPU: Pentium 166 MHZ
- MEMORIA: 16 Mb
- DISCO DURO: 225 Mb libres
- TARJETA ACELERADORA: Si
- CD ROM: 4x

Las verdes praderas están llenas de sorpresas.

hay que fijarse en un personaje, tomemos por ejemplo la vaca-dinosaurio, que se comporta como un auténtico rumiante, moviendo la cola, pastando y haciendo sonar su cencerro al moverse, no se les ha escapado ni un solo detalle a los programadores. El sonido tampoco se queda corto, y nos sorprende gratamente con brillantes melodias que combinadas con unos efectos de sonido muy "cachondos" aportan al juego esa atmósfera de tebeo viviente que caracteriza a los juegos de Ubi Soft. Se nota que Tonic Trouble no se ha programado en cinco minutos, no hay detalle que no esté testeado hasta las últimas consecuencias, la dificultad es la justa, apenas no hay fallos técnicos y la suavidad de las animaciones es envidiable incluso en un ordenador no demasiado potente. Si te gustan estos juegos Tonic Trouble te será imprescindible, hasta que llegue Rayman 2.

Tonic Trouble

VEREDICTO 91%

Tecnología: LOS GRAFICOS SE MUEVEN MUY BIEN

Acción: JUGABLE, DIVERTIDO E IMPRESCINDIBLE

no disponible

Tonic practica el Snowboard como nadie.

Nuestro personaje se ha convertido en vacasaurus.

Las cosas se empiezan a complicar para Tonic.

Las puertas dimensionales te trasladarán de fase.

Esta abueleja es la clave para entrar al templo maldito.

Como en Rayman, los personajes no tienen manos.

Turok 2

Se dice que segundas partes nunca fueron buenas. Pero toda regla tiene su excepción: Un nuevo Turok, más sofisticado y poderoso, llega a tu PC.

REQUERIMIENTOS:
- CPU: Pentium 166 M
- MEMORIA: 32 Mb
- DISCO DURO: 200 Mb
- TARJETA ACELERADOR
- CD ROM: 6x

Te presentamos uno de los principales candidatos a ocupar tu CD-ROM durante bastante tiempo. La razón es que este arcade 3D, que acaba de lanzar Acclaim, sorprende desde la primera partida debido a la singular habilidad con la que se han combinado las fórmulas más exitosas de los juegos de acción con un motor de animación tridimensional. Ésta fórmula permite continuar la aventura de su predecesor con todas las garantías.

El argumento del juego está basado, como te imaginarás, en las anteriores aventuras de Turok. Así, cuando al final logra destruir la Cronosfera que permitía a su archienemigo Primagen viajar por el tiempo, desata fortuitamente una serie de poderes bastante más amenazantes que aquellos a los que acababa de derrotar. Tal y como se te explica en la animación que te pone en antecedentes, la Alianza Lazarus, en su estación espacial último modelo, se da cuenta del peligro que corre el Universo y erige una serie de tótems en lugares estratégicos con la intención de proteger a los indefensos de cualquier maleficio. Primagen llama a sus esbirros para que acaben con los tótems y, de paso, lo liberen de su prisión. Así de feas las cosas, resultarás ser tu, Joshua Fireseed, el nuevo Turok al que será encomendado combatirle y vencerle para siempre.

Vaya un mostruo más horroroso y asqueroso.

Pero no te preocupes, no estarás sólo en este peligroso trance, sino que contarás con la inestimable ayuda de Adon, la sacerdotisa de la Luz Eterna, que te guiará a través de todos los niveles. Para que puedas cumplir tu misión tienes un arsenal de más de veinte armas, a cuál más sofisticada, cuyo poder destructivo se incrementará a medida que logres pasar de nivel. También tienes armas de lucha submarina, puesto que en ocasiones el juego requiere que te sumerjas. El Styracosauro, una máquina de guerra viviente salida de Parque Jurásico, tiene su propio arsenal que le permite destruir a todo el que le busque las cosquillas. Como en todas los juegos de acción de éste tipo, tendrás que ir recogiendo puntuación de vida y de fuerza. También es necesario hallar cinco talismanes sagrados que incrementarán tus habilidades de combate y que son imprescindibles para pasar algunos niveles. En tus correrías por un mundo caótico encontrarás adversarios que ya conoces, como los Purr-Lin, junto con una nueva caterva de engendros perjudiciales para tí. Debido a la sofisticación con la que Turok ha sido programado, necesitarás al menos un Pentium 166, una aceleradora 3Dfx, 32 megas de RAM, y 200 megas en el disco duro; pronto comprobarás que merece la pena. Volviendo sobre el tema de las aceleradoras, te informamos que requieren unc actuales para ase máxima resolución nes una Voodoo, Entertainment te poner fácil inclu Glide 3.0 que en en la carpeta "Voo CD ROM. D maneras existe u de vídeo dentro d pal en el que pue qué efectos quiere

Un disparo certero. No hay piedad para el enemigo.

El arma más espectacular es sin duda el lanzamisiles.

La IA de Turok 2 es genial, a veces te sorprenderás de las reacciones de tus enemigos.

o qué efectos vas a suprimir si te encuentras con algún problema de memoria o de resolución.

La textura de los diversos adversarios con los que medirás tus fuerzas está cuidada al detalle y sus movimientos son flexibles y continuos, mérito del motor 3D que incorpora y que te hará olvidar la anticuada estructura de bloques y las micropausas durante los movimientos, si bien aún se puede mejorar en este campo.

Turok 2 utiliza la perspectiva en primera persona con la consabida imagen del arma. Llegados a este punto debemos destacar la visión esférica de Joshua Fireseed, que te permite mirar en cualquier dirección. Utilizarás mejor esta particularidad si utilizas el ratón, que además puedes calibrar según tus preferencias. Además puedes interactuar con los fondos; te recomiendo que practiques tu puntería con las gaviotas del puerto de Adia, que son pacíficas aves del decorado que nada tienen que ver con el argumento.

Hay que comentar que existe un submenú especial para introducir trucos. La palabra clave es: OBLIVIONISOUTTHERE, ya sabes el tal Oblivion está por ahí fuera.

El juego incluye, como no podía ser de otra forma, la modalidad de multijugador en Internet y en redes locales diseñada por R-time que facilita el juego individual o por equipos de diferentes colores. A la hora de jugar en red tienes la opción de unirte a una partida o bien de actuar como Host. Podrás elegir entre once personajes diferentes y actuar en el nivel que quieras. Cuando estés jugando podrás mandar mensajes por texto o por voz a tus oponentes o a los miembros de tu equipo comentando cualquier incidencia de la aventura.

En resumen, como a nosotros mismos nos ha pasado, tendrás que dosificar tus dosis de Turok 2 si no quieres pasarte el día ante la pantalla del PC.

Turok 2

VEREDICTO 85%

Tecnología: UN PODEROSO ENGINE 3D.

Acción: REQUIERE TIEMPO EL DOMINARLO.

Precio no disponible

Un inmundo ser, que bien podría ser el próximo protagonista para la saga de las peliculas de la mosca, a ver si pasa el casting.

Si ne te gusta el rojo de la sangre, Turok 2 te permite cambiarla de color.

Turok 2 sorprende gratamente por sus increibles decorados y sprites.

DEPORTIVO

Pro 18
World Tour Golf

Los magníficos paisajes h
de este título un bello de
para nuestros

Vive la emoción de un torneo de golf en vivo y en directo, junto a los grandes maestros de este elitista deporte.

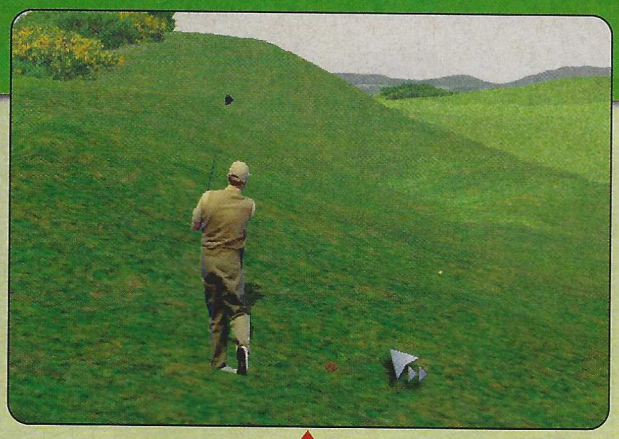
REQUERIMIENTOS:
- CPU: Pentium MMX 166
- MEMORIA: 32 Mb
- DISCO DURO: 176 Mb libre
- TARJETA ACELERADORA: N
- CD ROM: 6x

Ya está a punto de empezar. El canal de televisión internacional WSN (World Sports Network), va a dar comienzo a la transmisión en directo del gran campeonato de golf del año. Los jugadores más famosos se preparan para el Tee Off, pero hay un participante especial que podría sorprender de manera decisiva a los grandes profesionales: tú. Pro 18 no es un juego más de los muchos que existen dedicados al golf. El realismo que han logrado sus realizadores, el equipo de IG (Intelligent Games; los mismos del PGA European Tour), es algo que te hará olvidar que lo que tienes frente a tus ojos es sólo un juego de ordenador.

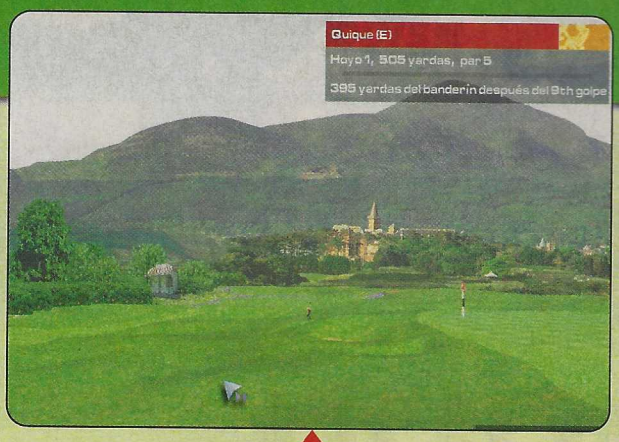
Los elementos que hacen posible la ilusión de realidad son numerosos: imágenes de altísima calidad fotográfica; un exquisito grupo de jugadores profesionales con quienes jugar y competir codo con codo; una selección de tres de los mejores campos de golf del mundo entero, recreados con minuciosos detalles; la participación de comentaristas conocidos internacionalmente como parte del staff

Un golpe preciso pondrá la bola de nuevo en calle.

Un buen posicionamiento del jugador en pista es la base de un lanzamiento certero.



La elección de palos es imprescindible para no cometer errores que puedan suponer la pérdida del partido.



Los peligros están diseminados a lo largo del recorrido en forma de pequeñas lagunas y trampas de arena.

Después de golper a ver donde caerá la bola.

televisivo de la WSN; y, la guinda del pastel, un nuevo mecanismo de control del swing basado en cuatro clicks, en lugar de los tres clicks que presentan los juegos anteriores, lo que añade un mayor control a cada golpe.

En la pantalla principal, puedes empezar seleccionando el modo de juego que prefieras (torneo u otra categoría de juego), y, al mismo tiempo, puedes ponértelo más fácil o más difícil, escogiendo las condiciones climáticas y las características del terreno.

Una vez elegido tu jugador y tus contrincantes, te toca decidir en cuál de los campos quieres hacer gala de tus aptitudes para el golf. No es cosa fácil, pues se trata de tres de los mejores y más atractivos campos del mundo entero. El motor gráfico fue diseñado especialmente para este juego, por lo que te permite ver el terreno desde varios ángulos, a la vez que la cámara hace sus movimientos para seguir los lanzamientos de los golfistas, sin perder la apariencia tridimensional del terreno. La calidad prestada por este motor es tan buena que, aun si no tienes una tarjeta de gráficos 3D, puedes seguir disfrutando de imágenes sorprendentes.

Por otro lado, los jugadores fueron filmados en tiempo real, por lo que verás sus auténticos movimientos y, hasta sus reacciones ante sus propias jugadas, con acertados cortes de cámara para ver la expresión de sus rostros. Deberás estar atento por si te dan algún consejo de los que ellos utilizan en sus jugadas. Si no eres un experto en esto del golf virtual, o crees que estás un poco oxidado, entonces, nada mejor que comenzar con una buena sesión de práctica, donde podrás entrenarte en las diferentes técnicas de golpe, sin el estrés de la competición.

Por si fuera poco, puedes diseñar tu propia jugada. Para ello cuentas con un pequeño cuadro de instrucciones para mover la pelota hacia adelante o atrás, inclinar o cerrar el palo e, incluso, desplazar tus pies para controlar el swing. En cuanto al grado de dificultad, es igual que en el golf real, ya sabes lo que dicen: fácil de aprender, difícil de dominar .

Los efectos de sonido de los golpes a la bola, los swings, el viento, el público, junto a las voces de los comentaristas, te darán esa sensación de vivir la experiencia del golf en directo, y si dispones de una tarjeta de sonido 3D, prepárate para disfrutar de una magnífica calidad de audio.

Tanto si eres un jugador empedernido como si eres un simpatizante del golf real o virtual, te verás sumergido en la realidad de Pro 18. Así que coge tus palos de golf, concéntrate en el swing y pon tu mejor sonrisa.

Hoy en día hasta Ballesteros necesitaría dar clases de Golf para manejar este programa.

Pro 18

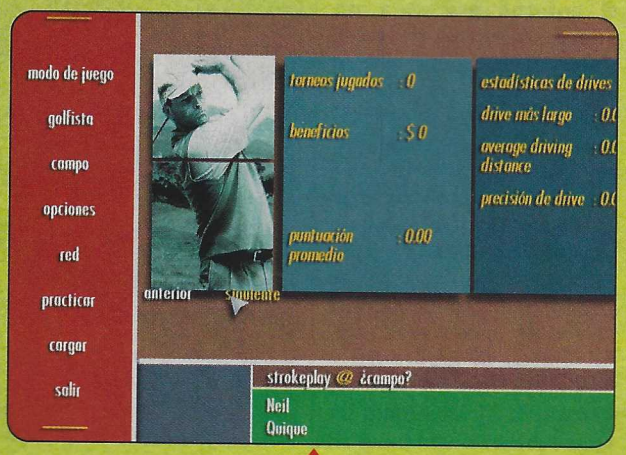
VEREDICTO 90%

Tecnología: RAPIDEZ EN LA CARGA DE LOS HOYOS.

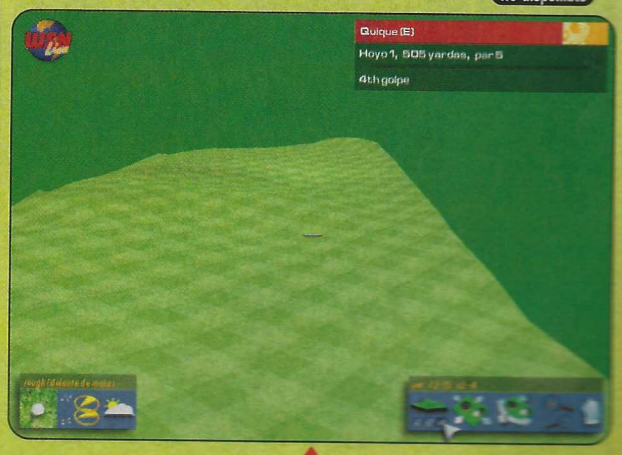
Acción: TE OLVIDAS DE QUE ES SÓLO UN JUEGO.

No disponible

Un buen profesional actúa con toda naturalidad.



Los menús están diseñados de una manera sencilla.



El recorrido está representado fielmente en formato 3D.

Grand Touring

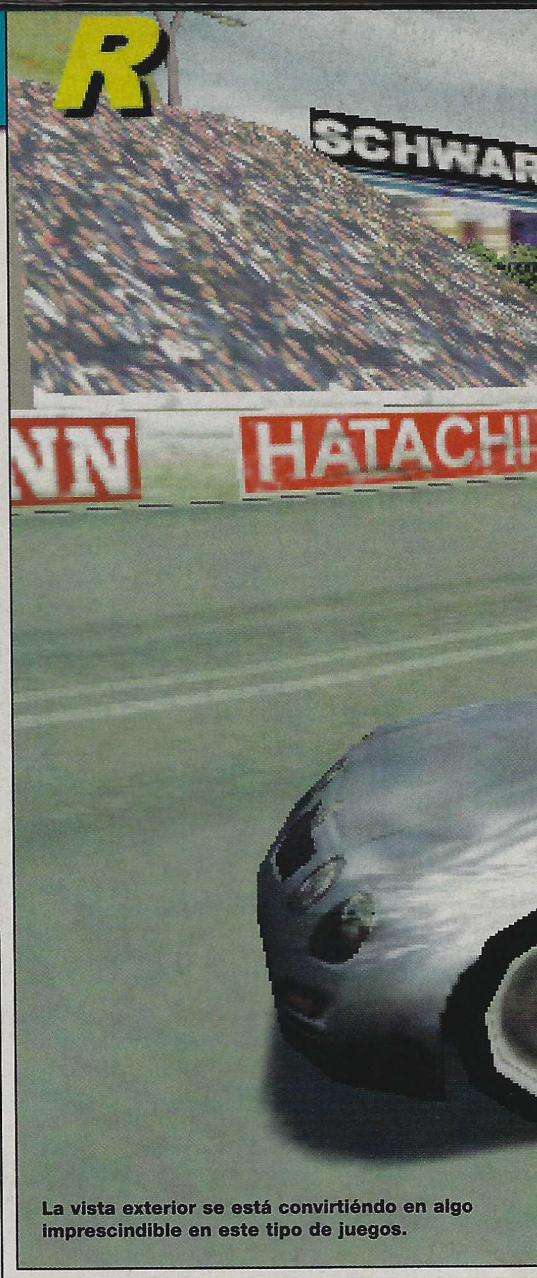
En plena digestión del maravilloso Colin McRae Rally, cuando ya creíamos que jamás volveríamos a ver algo más realista, Dinamic nos ha traído Grand Touring: el nuevo ejemplo a seguir.

Codemasters nos había convencido de que, al menos hasta dentro de unos meses, no volveríamos a ver un juego capaz de rivalizar con su fantástico simulador de rallies en cuanto a gráficos, realismo y variedad de vehículos, pero... nos equivocamos. Dinamic, después de lo que ha parecido un largo sueño, ha traído de la mano un nuevo simulador de carreras de turismos que te dejará de piedra.

Todos hemos soñado alguna vez con conducir un Porsche o un Mercedes, y aunque hasta ahora muchos juegos han intentado convertir este sueño en realidad, ningún título se había acercado tanto a conseguirlo como Grand Touring. Cuando lo veas, te olvidarás definitivamente de TOCA Touring Cars, de Sega Touring Car Championship, de la serie Nascar... El nuevo juego de Dinamic ha roto todos los moldes. Lo primero que llama la atención son sus gráficos: sensacionales. Últimamente nos hemos acostumbrado a disfrutar de juegos de carreras visualmente increíbles, pero sin duda alguna GT ha subido el listón. Los ocho circuitos disponibles son completamente diferentes, a cuál más detallado, recargadísimos de multicolores carteles de publicidad, árboles y edificios de lo más variopintos. Y los vehículos se integran a la perfección en el entorno gracias a un fantástico efecto de environment mapping que se ajusta a la situación según el momento. Si por ejemplo corres en un circuito nocturno alumbrado por farolas, lo que se refleja en tu deportivo son incontables luces amarillas que se deslizan con dulzura por la chapa recién encerada; si corres a plena luz del día, las siluetas de los árboles y la inclemente luz del sol decorarán la superficie de la máquina, etc. Los efectos de brillo en la pantalla, cuando conduces cara al sol la mayoría de las veces, son inmejorables, al igual que la niebla en los días lluviosos, el polvo que despiden las ruedas cuando pisas fuera del asfalto, las chispas que saltan cuando rozas una pared, las luces de freno... Los detalles y la calidad gráfica no parecen acabarse nunca.

No obstante, lo n que, a diferencia d suele pasar, Dina redime una pobre j dad con un mejor sino que ¡el realism conducción es aún que el de los gráfi

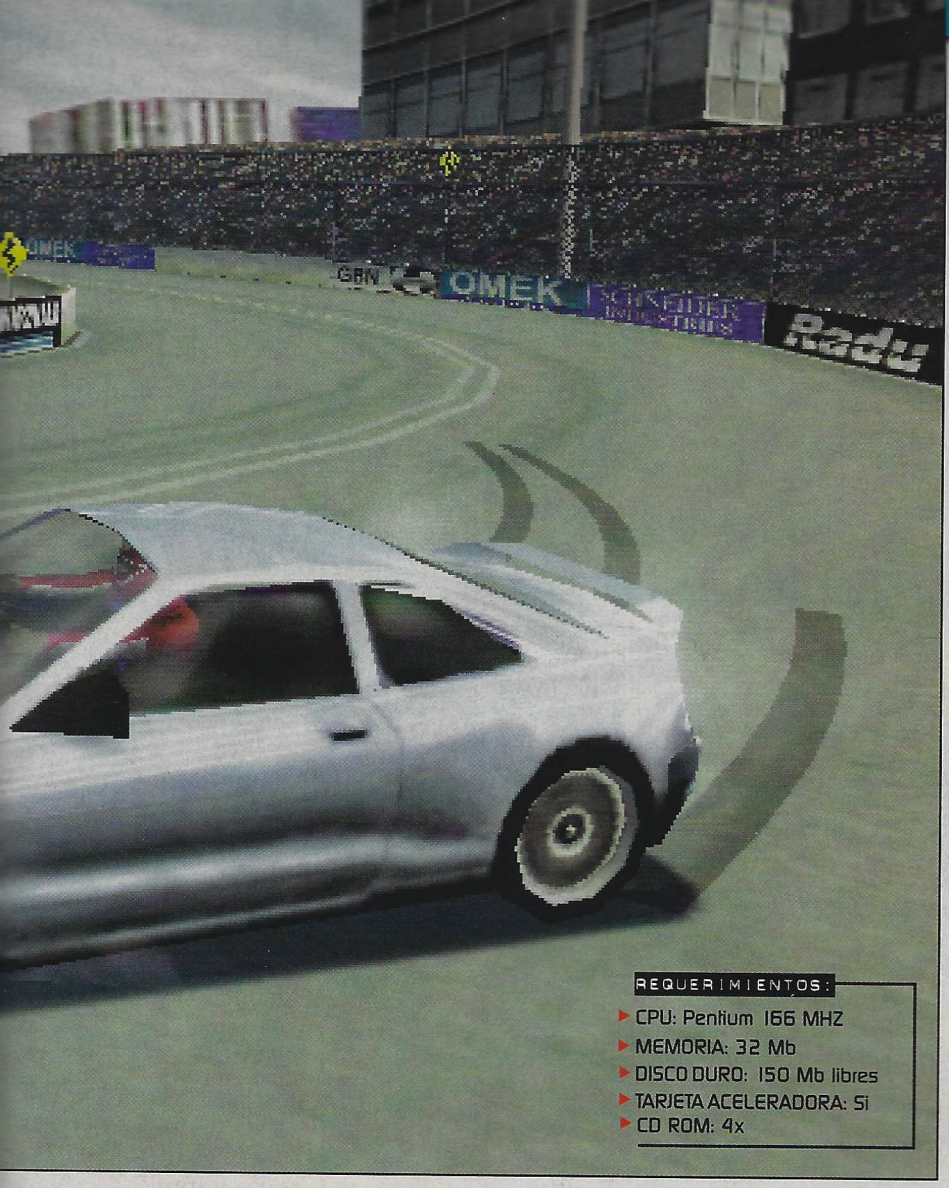
Los coches tendrán siempre un aspecto de recién salidos de fábrica.



La vista exterior se está convirtiéndo en algo imprescindible en este tipo de juegos.

Por muchos golpes que le demos, el coche nunca se abolla.

Tampoco falta en este juego una escuela de pilotaje

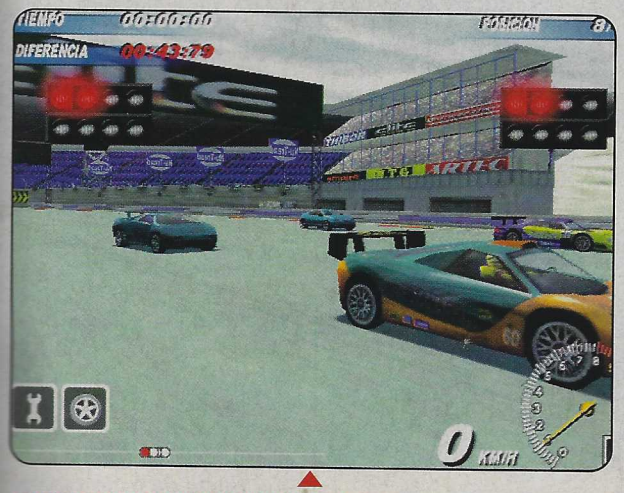


REQUERIMIENTOS:
- CPU: Pentium 166 MHZ
- MEMORIA: 32 Mb
- DISCO DURO: 150 Mb libres
- TARJETA ACELERADORA: Si
- CD ROM: 4x

Los circuitos pueden realizarse en la dirección de las agujas y viceversa.

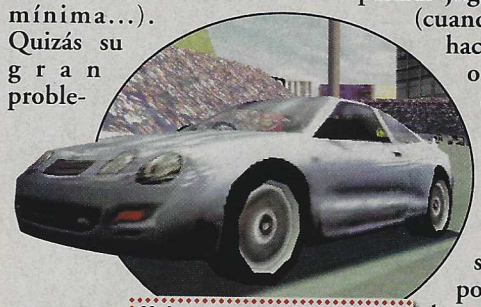
El modo de repetición incluye muchas y muy variedas tomas.

hecho, sólo nos atrevemos a compararlo con el antes mencionado Colin McRae: la tracción trasera, delantera o 4x4, las reacciones del coche cuando utilizas el freno de mano, la pérdida de revoluciones cuando subes una cuesta, la importancia de la inercia cuando desciendes por una pendiente muy recta... Además, cuentas con un menú de configuración del coche de lo más nutrido, que te permite desde modificar el tipo de tracción o el recorrido de las marchas hasta la distancia entre las ruedas, la dureza de los amortiguadores o la altura del coche con respecto al suelo. ¡Y los cambios que hagas se notan (eso sí que es raro)!



El momento más álgido de la carrera, la parrilla de salida.

Por desgracia, tantas maravillas tienen un precio: hardware. Para moverte con propiedad en GT necesitas un ordenador de última generación. Sus gráficos son tan exageradamente detallados y ricos en texturas que los cuadros por segundo se reducen de forma considerable en demasiadas ocasiones. Si juegas con un MMX a 200MHz, con tarjeta 3D (sin ella ni siquiera podrás instalártelo), perderás la noción del tiempo y el espacio en cuanto haya más de un coche en pantalla. La ralentización es gravísima. Y aun así, para ver al menos por dónde vas, no te quedará más remedio que minimizar las prestaciones gráficas (desactivar los brillos, el humo, seleccionar la nitidez mínima...). Quizás su gran problema es que no permite modificar la resolución en pantalla, que siempre es de 640x480. Para mover semejante maravilla a una velocidad adecuada tendrás que hacerte, por lo menos, con un Pentium II a 350MHz, con no menos de 64M de RAM. Y si consigues más velocidad, por supuesto, mucho mejor. Eso sí: Grand Touring pide mucho menos de lo que da. Todas las horas que pasarás jugando con él (cuando consigas hacerte con un ordenador capaz de moverlo) te parecerán insuficientes. Aunque sólo fuese por acceder a los seis coches secretos (milagros de la mecánica, como el Porsche 911 GT-SE), ya merecería la pena pasarse la vida entera jugando. Grand Touring es algo que no te puedes perder, un sueño a tu alcance.



Hola guapa, ¿te apetece dar una vuelta en mi precioso "touring"?.

Grand Touring

VEREDICTO 90%

Tecnología: EL NUEVO EJEMPLO A SEGUIR.

Acción: COMO EL GT DE CONSOLAS.

2.995 Ptas.

Silver

REQUERIMIENTOS:
- CPU: Pentium 166 MHZ
- MEMORIA: 16 Mb
- DISCO DURO: 125 Mb libres
- TARJETA ACELERADORA: no
- CD ROM: 4x

Rol de fantasía épica a base de combates en tiempo real que marca distancias con sus respectivos predecesores.

ROL

Nos encontramos ante la nueva creación de los chicos de Tribe en la que han puesto lo mejor de sí mismos. En ésta ocasión ha salido de sus mentes un buen combinado de Juego de Rol medieval y aventura gráfica, que si bien discurre por caminos bastante conocidos, nos puede asegurar horas de diversión. Acompañaremos a nuestro héroe David, o a los otros 6 opcionales, al rescate de su bella esposa Jennifer (Jenny para los amigos), raptada por el emperador sin escrúpulos, que da título al juego, con intenciones poco decentes.

En la primera pantalla te encontrarás con tu querido abuelo, quien a pesar de los años practica mandoblazos a la puerta de tu cabaña. El venerable anciano te instruirá en el arte del ataque y la defensa, destrezas que aprenderás con facilidad debido al sencillo manejo del interfaz de ratón, basado en señalar con el puntero y cliquear dirigiendo la trayectoria de tus golpes. Una vez te hayas iniciado en la ciencia de la esgrima, ambos partiréis tras Jenny y las demás jóvenes del poblado, custodiadas por el muy malvado Fuge, lugarteniente del emperador, y embarcadas en un galeón con rumbo desconocido. En tu camino (o en tu carrera, mediante un doble click) en pos de la muchacha, deberás recoger cuantos objetos aparezcan a tus botas y tendrás que hacer carne picada con los sicarios de Crunt porque intentarán dejarte en la cuneta en más de una ocasión. Sin embargo estos adversarios son fáciles de batir, sobre todo cuando se cuenta con la inestimable ayuda de tu abuelo, que demuestra que puede hacer algo más que dar propinas a su nieto. Esto es una virguería de la inteligencia artificial que, como sabes, aparece cada vez más sofisticada.

Menudo susto te espera dentro de está oscura cueva.

El reflejo del agua es el efecto mejor conseguido.

También habrás de trabar conocimiento con los habitantes del poblado, especialmente con Duke, pues, descontentos con el Gobierno como están, se podrán convertir fácilmente en tus aliados e instruirte en nuevos trucos con la espada en su can entrenamiento. Te mos que el objetivo pal de tus pesquis ser averiguar el run galeón cargado de en edad de merece lo cual te será de inestimable el tel que encontrarás en de una biblioteca en da. Pero la vida no primero tendrás qu a un acongojado p de los agobios que vocan unas extrañ turas de otra dimen tras ello conven demoníaco Teronu que te lo deje u Cuidado con él, po un fan de la magia Como podrás com Silver sigue el guión clásicas aventuras g sin embargo se le in ra, procedente del capacidad de Davi incrementar sus ha des a lo largo de niveles de que co juego. Con el botó cho del ratón acce una ruleta de ocho con la que podrás se nar el objeto que n

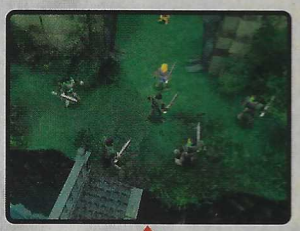
El abuelo Matias nos aconseja sobre la dura vida.

En la primera pantalla tendrás que encontrar una espada.

Deberás de aprender enseguida el arte de la espada.

Hacer amistades en el poblado, no está de más.

El inventario tiene un diseño muy original.



¡Nada menos que cinco enemigos al acecho!

para dar un paso más. Las opciones incluyen el lanzamiento de hechizos, utilízalo contra adversarios que se resistan a la fuerza de tu espada. Un detalle que hemos de comentarte es que la posibilidad de salvar el juego va siendo ofrecida por un misterioso cronista que aparece cuando menos te lo esperas. El pergamino que llenará con tus aventuras te servirá como tabla de estadísticas.

Podríamos calificar la estructura de lineal, pues si bien se ofrece la posibilidad de retornar a pantallas anteriores, esto no tiene ninguna utilidad a no ser que tengas que recoger algún objeto que dejases olvidado. No necesitas ser Sherlock Holmes para encontrar pistas, aunque si no lo eres y tienes problemas con el inglés, siempre puedes sustituir el diálogo por el modo texto que está en castellano. En este sentido, tendrás muy claro cual es el camino que has de seguir hasta que te encuentres con Silver.

Del motor del juego podemos hablar mejor, ya que confiere a los personajes un movimiento suave y continuado aún en los Pentiums más bajos, y dado que la cámara se sitúa en ocasiones más alejada de lo que estamos acostumbrados, nos hace olvidar por momentos su construcción poliédrica. Por otra parte esto otorga grandiosidad a algunos fondos, aunque en algunas escenas de batalla, la cámara permanece algo lejana a los protagonistas.

Los fondos en perspectiva isométrica están bién diseñados. Encontraremos en ellos frecuentes sprites. Si buscamos lo tres pies al gato, observaremos una mezcla confusa de estilos en la arquitectura. La banda sonora es ambiental desde el primer nivel del juego y goza de una buenísima calidad en todo momento, así como sus efectos de ambiente.

Silver

VEREDICTO 90%

Tecnología: BUEN TRABAJO EN EL APARTADO DE IA.

Acción: ¡CUIDADO! PUEDE PROVOCAR ADICCION.

precio no disponible

Para pasar por esta puerta mágica, antes deberás descifrar un enigma algo complicado.

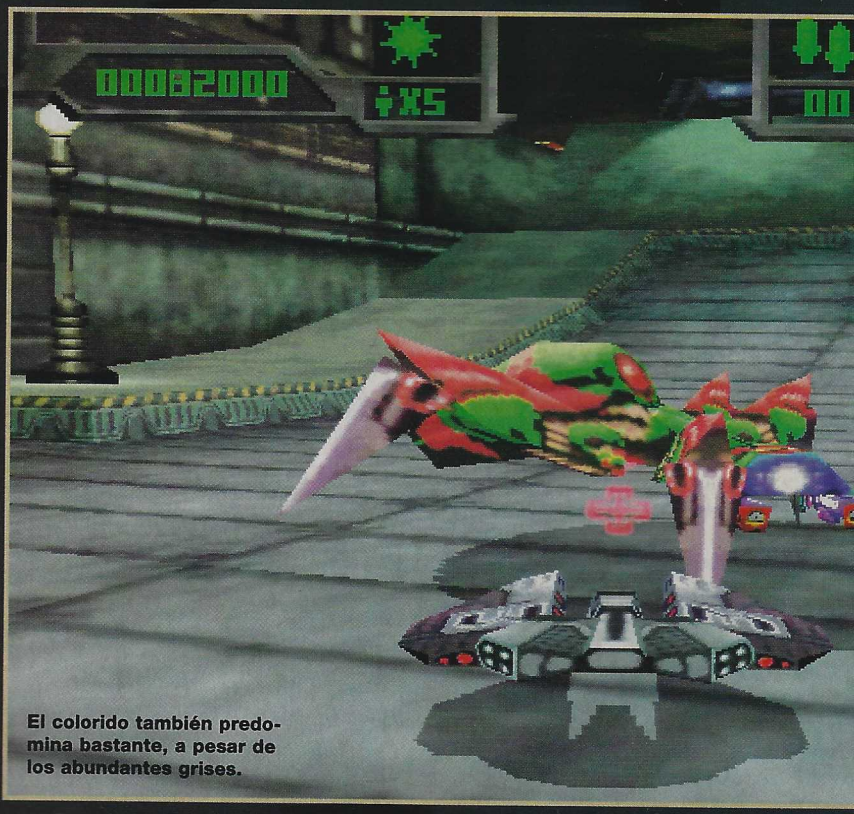
Eliminator

REQUERIMIENTOS:
- CPU: Pentium 150 MHZ
- MEMORIA: 16 Mb
- DISCO DURO: 110 Mb libres
- TARJETA ACELERADORA: Si
- CD ROM: 6x

ARCADE

La compañía georgiana Psygnosis tradicionalmente ha apostado por ar des de acción trepidante, pero desde que Mark Green tomo las riendas la compañía a comienzos del año pasado, este género se ha convertido e la principal baza de la misma.

La acción se desarrolla en 8 niveles completamente diferentes de corte futurista en los cuales estaremos al mando de una nave con la cual, a través de cada nivel tendremos que luchar contra el reloj, y contra los consabidos enemigos encargados de ponernos las cosas difíciles. La inclusión del tiempo en este tipo de arcade supone una aportación verdaderamente interesante, y es lo que desmarca a Eliminator del resto de juegos "shoot´em up", pues la verdadera gracia de este reside ahí, ya que la destrucción de cada uno de los enemigos se verá traducida en un incremento del tiempo, que resultará imprescindible para llevar a cabo con éxito nuestra misión. Aparte de esto, nos encontraremos por el camino ítems con los cuales mejorar y a la vez personalizar nuestra nave. Para terminar de describir la acción propiamente dicha, hay que decir que la compañía de Atlanta se ha esmerado en lo que a opciones se refiere, pues el juego cuenta con 6 naves a elegir, mas de 30 enemigos diferentes con los que enfrentarnos, 12 tipos distintos de armas y la siempre interesante opción de multijugador (en este caso hasta 8) a través de Internet. La dificultad progresiva, que se adapta perfectamente al grado de destreza que va adquiriendo el jugador hace que la adictividad de Eliminator sea suficiente como para garantizar un buen número de horas de diversión pegados a la pantalla a los buenos aficionados a las explo-



El colorido también predomina bastante, a pesar de los abundantes grises.

Un puro y trepidante arcade tridimensional.

Más que correr, se trata de destruir y aniquilar.

La vista más aconsejable es la trasera en tercera persona como esta.

siones, persecuciones y a las maniobras imposibles.

Entrando en el análisis, hay que decir que los desarrolladores de Magenta Software, se han esmerado en lo que se refiere al apartado de texturizacion y en los mapeados poligonales, la presentación de este titulo es intachable, la sensación de velocidad esta bastante conseguida, el engine de la 3-D es lo suficientemente bueno como para que la nave se desplace en cualquier dirección con suavidad y sin dificultades... pero a estas alturas de la película los verdaderos amantes de este genero demandan algo más. Por ejemplo, no hubiera estado de más una mayor utilización de una técnica que no por ser aun poco utilizada no deja de ser interesante, como es la sustitución de polígonos y texturas, para la simulación de desperfectos o transformaciones en los diferentes elementos que componen el juego, técnica que arrancó con títulos como Twisted Metal o Die Hard Trilogy, y que se expresa en su máximo esplendor con Colin McRae Rally. Esto, unido a que el "envrironment mapping", osea, la textura independiente capaz de desplazarse por la superficie de un objeto en 3-D con respecto de un punto de fuga continuo, no es nada del otro mundo, le resta realismo a la acción. No queremos decir con esto que la presentación del juego sea descuidada ni mucho menos, simplemente que la gran proliferación de títulos de corte similar, y la extraordinaria calidad que atesoran la mayoría de ellos hace que solo muy pocos puedan encuadrarse dentro de la categoría de obra maestra. Y estas últimas, que las hay como todos muy bien sabéis, deben servir como punto de referencia y guía a las diferentes compañías de cara a sus futuros lanzamientos. En ese aspecto, Eliminator queda como un excelente título, con una jugabilidad asombrosa, pero a los auténticos amantes de las emociones-fuertes, siempre se quedarán con la sensación de que se podía haber hecho un poquito más.

En otro orden de cosas hay que resaltar y poner de manifiesto las excelencias tanto de las músicas, de ambiente futurista y los efectos de sonido en explosiones y demás, que encandilarían a los mismísimos George Lucas o a Stanley Kubrick. En resumen, podemos afirmar que Eliminator es una opción más que interesante para cualquier aficionado del género, quedando a un solo paso de ser un juego redondo, en cualquier caso, como siempre la última palabra la tenéis vosotros y vuestro sufrido y quebrado joystick.

Eliminator

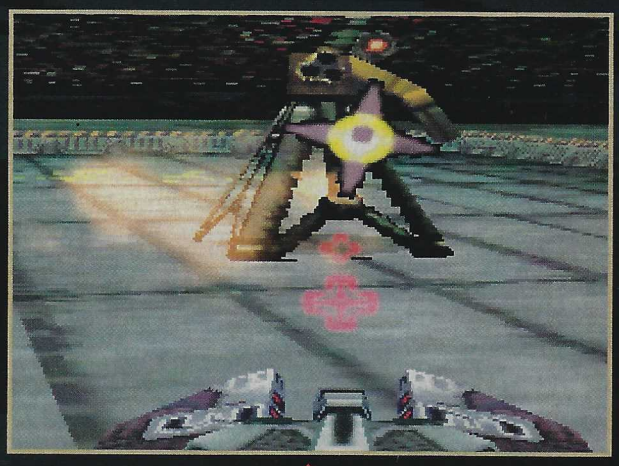
VEREDICTO 84%

Tecnología: BUENOS MAPEADOS DE AMBIENTE.

Acción: GRAN NIVEL DE JUGABILIDAD.

No disponible.

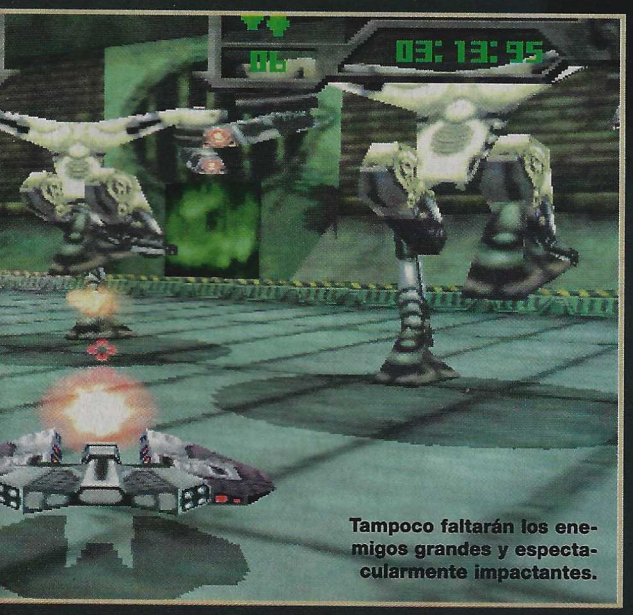
En determinados momentos Eliminator recuerda mucho a otro juego de Psygnosis, nos referimos a Wipeout.



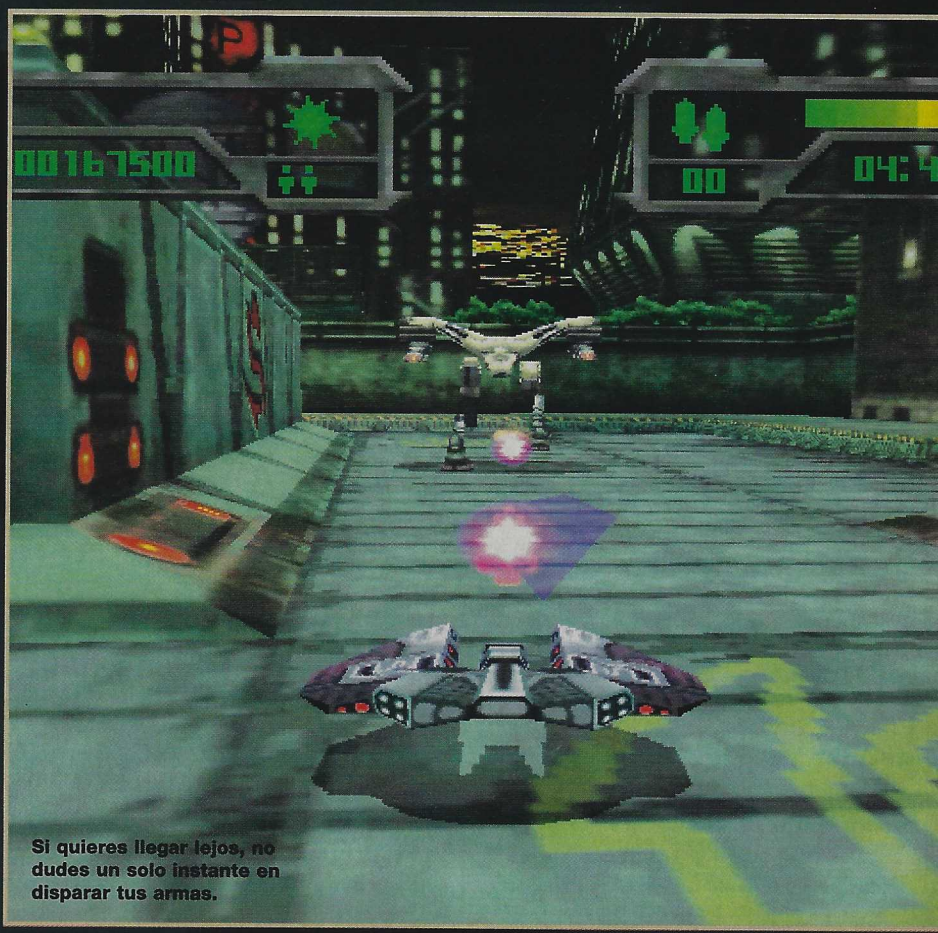
Todo buen arcade de disparos necesita de variedad armamentística y de mucha potencia de fuego.

Cuidado con la trampas electrónicas.

¡Atasco!, por favor sitúense a su derecha.



Tampoco faltarán los enemigos grandes y espectacularmente impactantes.



Si quieres llegar lejos, no dudes un solo instante en disparar tus armas.

Ring

▶ Este juego fue testado en Demos número 2 y obtuvo una puntuación de 84%

El viaje para descifrar nuestra historia comienza con una ópera sobre la vida, la codicia y la muerte. Sólo aquellos que logren recomponer los desperdigados trozos de su memoria lograrán evitar la tragedia.

Al comenzar el juego, debes introducirte en el túnel que está en el centro del asteroide para llegar a la sala de teletransporte. Escoge el nivel de Alberich en el extraño aparato.

ALBERICH

Alberich es el temible tirano de los enanos, los nibelungos. Su reino es Nibelheim, una comunidad minera. Alberich ha estado ausente durante un tiempo y los enanos se las han arreglado muy bien solos. Pero, el tirano, que está celoso de los dioses, sólo piensa en recuperar su reino y alcanzar el poder de un Dios.

Estás en la forja de Mime. Camina hacia tu derecha y encontrarás un pequeño rincón con tres objetos. Debes cogerlos todos. En primer lugar, haz clic sobre la pirámide azul; Mime te contará que se trata de la única lágrima derramada por Loge, el espíritu del fuego, en el momento en que se encarnó en un ser humano y perdió su libertad. Ahora, pulsa sobre el extraño tarro; Mime te dirá que contiene ranas mágicas. Por último, haz clic sobre el mosaico que está en la pared. Mime rehusará dártelo, ya que es su amuleto de la suerte. Habrás de convencerle utilizando tus métodos de tirano; exactamente, debes poner el puño sobre él.

Después de obtener las cosas de Mime, sal de esta habitación y súbete a la peculiar moto. Para ponerla en marcha, tendrás que pulsar en la pequeña compuerta para abrirla y, entonces, seleccionar en el inventario el Glug, ese extraño monstruo que te dio Mime al principio, durante la conversación. Colócalo dentro de la compuerta y vuelve al inventario para coger los minerales que también te dio Mime y pónselos en la boca. Verás, en Nibelheim han encontrado una extraña manera de producir combustible rápidamente. Alimenta al monstruo y... ¡ya está! Tu moto se ha puesto en marcha. Ahora date la vuelta y dirígete hacia el final del camino, hacia la sala de depósito, que es la del fondo, (la de la puerta triangular). En este sitio deberás dar la vuelta y continuar en la moto hacia la primera salida a la izquierda, ya que es la única manera de llegar a la sala de al lado.

Allí encontrarás un teléfono. Como es de suponer, deberás hacer clic en él para poder hablar. Te contestará el nuevo líder de los nibelungos. El accederá a charlar contigo, pero, para ello, debes subirle en la plataforma. Tendrás que accionar la palanca, pero, ¡cuidado!, porque si no la pones en el sitio correcto, aplastarás al pobre nibelungo, estampándolo contra el techo. Mueve la palanca hasta el nivel intermedio, para que el enano suba hasta el piso en que te encuentras.

Terminada la charla, vuelve a tu moto y alimenta al Glug nuevamente. Ve otra vez al depósito y allí da la vuelta para dirigirte hacia el otro extremo de la mina. Abre la puerta y llegarás a la sala de control.

Te encontrarás con un panel de controles. Hay una palanca y dos grandes botones. Pulsa primero el botón superior. Esto hará que aparezca el primer puzzle del juego. Es un acertijo con mosaicos, y se ve claramente que hay un espacio vacío para otro. ¡Cierto! tú tienes el que te dio Mime. Selecciónalo y colócalo en el espacio libre del puzzle. Pulsando cada mosaico te contarán un fragmento de la historia de Wotan. La cuestión es que la historia no está en orden; tú debes ordenar los hechos con una secuencia lógica. Pero no te preocupes, aquí tienes rápidamente la solución. Presiona los botones pequeños que reproducen los mosaicos, en la parte inferior del tablero del puzzle en el orden siguiente:

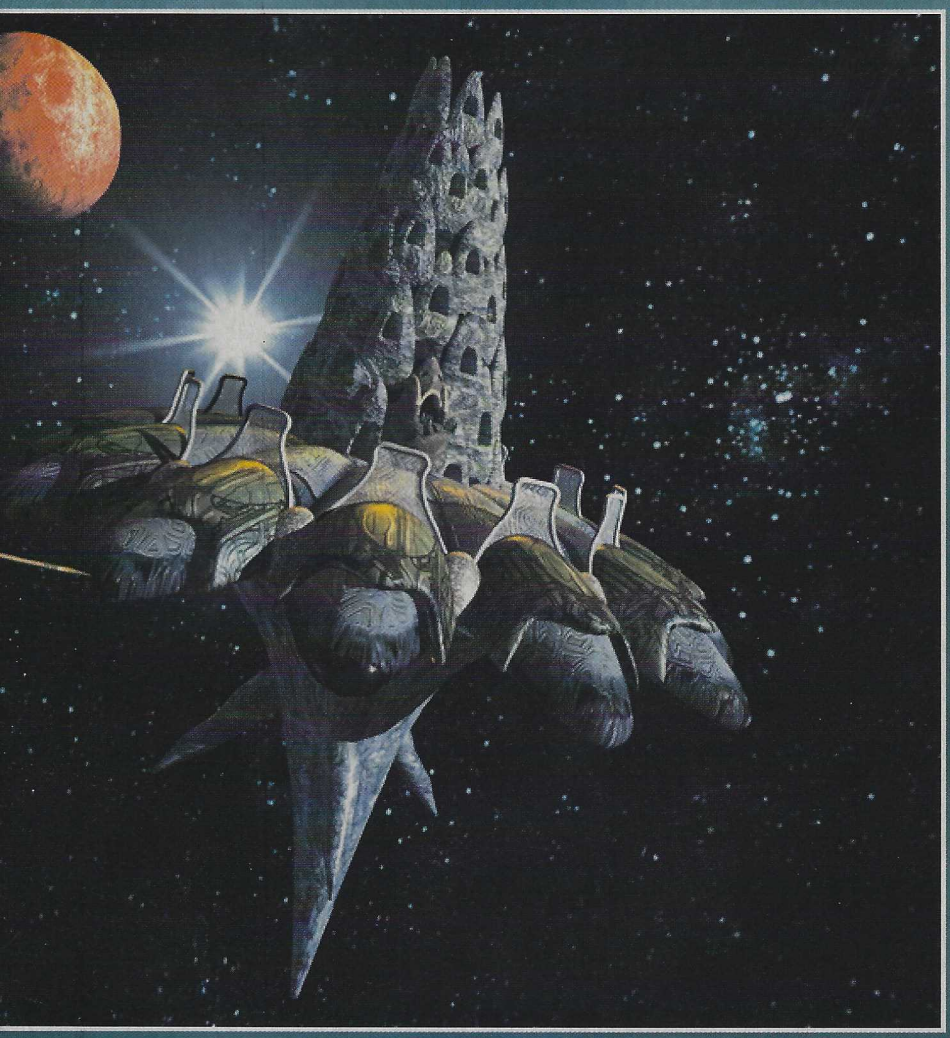
▶ 2 5
▶ 1 4 3
▶ 6

Una vez hecho esto, se iluminarán las pequeñas luces al lado de los botones. Vuelve a pulsar el botón superior para retirar el puzzle.

Ahora, pulsa el botón inferior. Verás un destello; se trata de un mapa holográfico. Como no funciona, qué tal si probamos con una buena dosis de la especialidad de Alberich, la fuerza bruta. Selecciona el puño y ponlo entre los botones. El mapa aparecerá y notarás que hay dos cosas que pueden moverse en éste, un tubo o brazo

Un paseo espacial por mágico mundo de color y render.

Bienvenido al mundo de los nibelungos en una aventura que bien merece la pena que la juegues hasta el final tanto por sus gráficos como por su banda sonora.



que gira y uno de los bloques. Mueve el tubo de manera que conecte con la habitación circular. Sal del mapa y vuelve a presionar el botón para retirarlo. Date la vuelta y te darás cuenta de que hay un túnel detrás de ti; avanza. Te desplazarás en tu silla hasta una puerta que es también un puzzle. La puerta se divide en tres partes, y debes hacerlas girar de manera que se forme la figura de lo que parece una boca redonda. La puerta se abre y te encuentras en la habitación secreta de Alberich.

Dentro, hay varias cosas que coger y examinar. Hay tres cajas de seguridad con puertas redondas. Abre la primera y mira dentro; Allí hay un casco de buceo, el que mencionaba Mime. Debes cogerlo. En la segunda, no hay nada. Y en la tercera, puedes ver una escena que te dará pistas acerca de lo que va a suceder, aunque no es indispensable. Lo que te interesa saber es que Wotan ha enviado a sus nueve hijas para custodiar el oro del Rin, y que aun si logras evadirlas, sólo podrá forjar el anillo aquel que sea capaz de renunciar al amor.

Ahora, haz clic en el agujero del enorme huevo que hay en el suelo de la habitación. En éste encontrarás una bola anti-gravedad. Sal de este lugar y vuelve a la sala de control.

Estás de nuevo frente al panel de controles. Presiona el botón inferior para activar nuevamente el mapa. Esta vez, tendrás que conectar el río con el depósito, es decir, que tendrás que mover el mismo tubo que moviste antes y cambiarlo de la habitación circular al depósito. Ahora, mueve el bloque izquierdo que está sobre el río. Has desviado el flujo del agua y oírás el sonido correspondiente. Abandona la sala bajando la palanca.

Conduce tu moto de nuevo hacia el otro extremo, donde está el depósito. Baja de tu vehículo y dirígete hacia el elevador. Mueve la palanca y sube. Abre la puerta y entra. Alberich se colocará al borde de la plataforma; debajo de él hay agua. Bueno, ya estás dispuesto a darte un buen chapuzón, pero, tienes que protegerte con el casco de buceo; selecciónalo antes de saltar al agua, ¡no lo olvides!

Ya en el agua, sigue hacia adelante. Estás en el Rin y allí también están las hijas de Wotan. Alberich se desplaza surfeando en las tranquilas aguas del Rin. Sigue adelante y las ninfas irán apareciendo ante ti de una en una. Ellas te tentarán con sus insinuaciones para desviarte de tu propósito. No les hagas caso y sigue adelante. Si sucumbes a su encantos, tendrás que volver atrás y esperar a que vuelvan a aparecer y, entonces, ignorarlas. Sé firme, sigue adelante, y encontrarás una llave por cada ninfa que aparezca; son tres. Cógelas y ve hacia la cascada de agua que está debajo de la montaña, a lo lejos. Una vez dentro, coge la llave que está en la piedra al lado izquierdo de la puerta. Ahora podrás abrirla.

Has llegado a la habitación del Deseo. A tu derecha hay una pecera y un gracioso pececillo en ella; haz clic en él para cogerlo. A tu izquierda hay un gran acuario en el que verás acercarse un hermoso delfín con un medallón en la cabeza. Observa que hay un agujero en el acuario. Selecciona el pez e introdúcelo allí. El delfín se transformará en una ninfa y ella te dará gustosamente el medallón. Ahora tendrás acceso a la puerta dorada esculpida con un rostro.

Pasa la puerta y date la vuelta para cerrarla. Selecciona la llave de la

Todo un derroche de fantasía e imaginación.

Nada menos que una hora de animaciones.

La banda sonora es de la Opera de Wagner.

El destripador

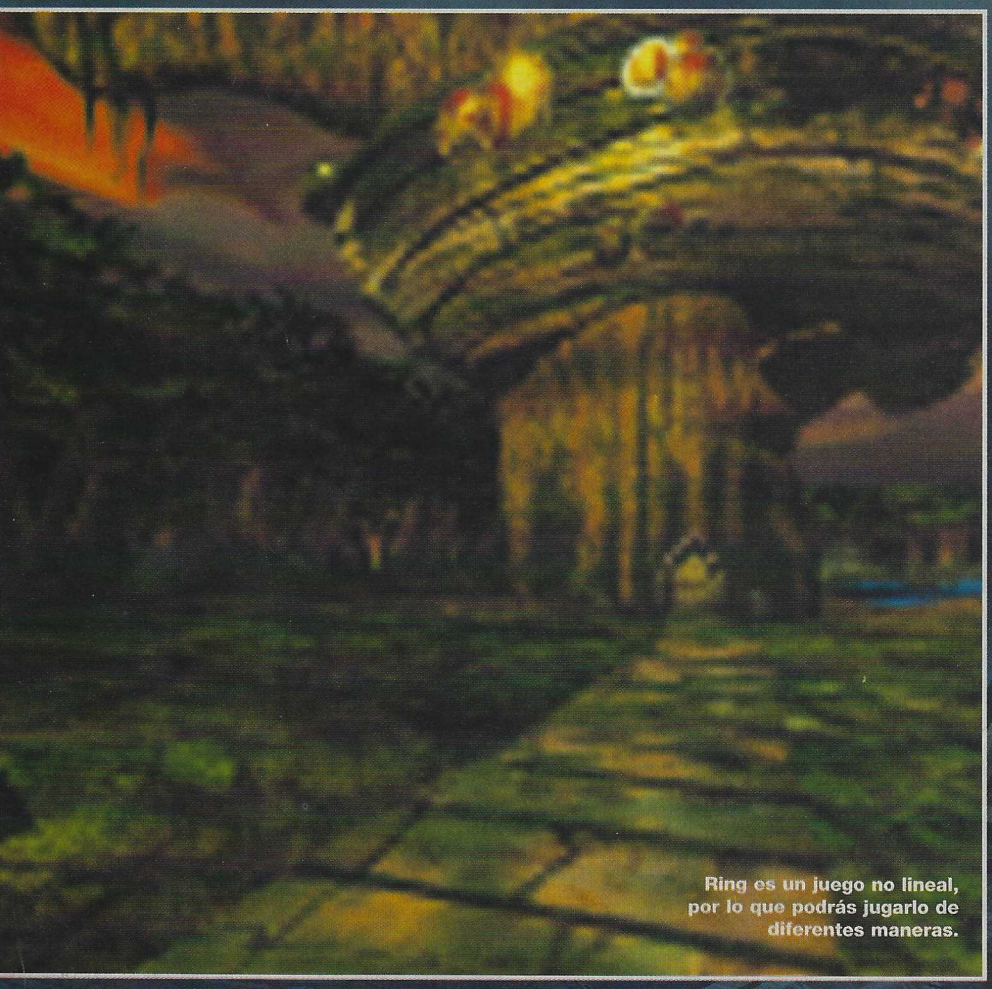
"Repugnancia" e introdúcela en la abertura de la boca. Sigue el camino y cuando llegues a la plataforma donde hay un rayo de luz, haz clic en él.
Has sido transportado a la habitación de la Confianza. Pulsa sobre el agujero en el agua que está a tus pies. De nuevo, aparecerá una ninfa. Selecciona el medallón del inventario y dáselo. Si te atreves a pasar sin dárselo, te enterarás para qué están todos esos horribles brazos por ahí, ¿te has fijado ? Sigue adelante. Ahora, haz clic en el siguiente agujero. La ninfa regresará y te devolverá el medallón. Avanza, y cuando estés frente a la puerta, gírate y, después de seleccionar el casco de buceo, lánzate al tercer agujero. Volverás a encontrarte con la ninfa. Dale otra vez el medallón. Ella no lo cogerá, pero la puerta se abrirá. Pasa la puerta y ciérrala seleccionando la llave de la "Desconfianza".
Estás en la habitación de la Generosidad. Podrás ver tu regordeta figura en el espejo. Usa el puño para romperlo. Dale el medallón a la ninfa y ella te dará una bola anti-gravedad. Pasa la puerta y ciérrala con la llave del "Egoísmo". Camina hasta el próximo rayo de luz y pulsa en él.
Esta es tu última prueba; es la habitación del Sacrificio. Haz clic en la ninfa agonizante y ella te pedirá ayuda. Te aconsejo que te sacrifiques por la pobre chica. Haz clic en ella para cogerla en brazos, date la vuelta y toma el camino de regreso. Pronto, te encontrarás en la entrada de la cascada, pero ella te recompensará por tu buena acción y te teletransportará al mismo sitio donde estabas antes.

El universo que veremos en 3D ha sido diseñado por el laureado ilustrador Druillet.

Pasa la puerta y ciérrala con la llave de la "Indiferencia". Dirígete hacia el ascensor y éste te llevará, por fin, al lugar que tanto anhelabas; has encontrado el oro. Pero antes de salir de la cabina, no olvides colocarte el casco de buceo. Avanza hacia el oro y haz clic en él; ya es todo tuyo.
Ahora, estás de nuevo en el taller de Mime; al fin podrás forjar tu anillo.
Vuelve a tu moto y, como ya es costumbre, deberás satisfacer el apetito voraz del Glug para ponerla en marcha. Dirígete hacia el depósito. Baja de la moto. A ambos lados verás que hay unas portezuelas en los cilindros de cristal. Ábrelas y mueve hacia abajo las palancas que hay en ambas. Avanza, hacia el extraño mecanismo que se encuentra junto el ascensor. Pulsa el botón redondo. Este revelará un espacio en su interior. Selecciona la lágrima de Loge y colócala en ese espacio. Espera. ¡Nibelheim vuelve a la vida! ¡Alberich ha triunfado! de nuevo.
Vuelves a estar frente al mágico artilugio que te lleva a estos extraños mundos. Después de escuchar la conversación entre Ish y su guía, sigue manos a la obra y viaja al mundo de Loge. Una ocasión perfecta para salvar la partida.

LOGE

Loge es el espíritu del fuego, obligado a encarn en un ser humano p servir a Wotan. Debe a dar a su Dios a conseg lo que éste ha ofreci como pago a los gigan por construir su magníf fortaleza en Valhala: tesoro del Rin.
Sal de la forja y ve hacia izquierda. Loge va en patinete volante est "Back to the Futur Llegas al mismo si donde estaba el teléfo Avanza hacia la plataf ma. Has llegado a la s de torturas. Ahí está maltrecho líder de nibelungos. Habla con es el de la derecha.
Después de averiguar p qué sirve el Crisoberi márchate de allí y diríg hacia la izquierda, nuevo, a la entrada de forja de Mime. Quéd mirando hacia la mina gira a la derecha. Haz debajo de la platafor donde está Alberich. Irá la sala de control.



Ring es un juego no lineal, por lo que podrás jugarlo de diferentes maneras.

Los gráficos pueden verse a pantalla completa con movimiento de 360º, gracias a la tecnología CINvision.

¿Como se podría califica a este inmundo ser?

Ring podría ser trasladado perfectamente al cine, por sus decorados y fantasía.

Ya conoces bien este lugar. Presiona el botón inferior para activar el mapa holográfico. De nuevo, debes conectar el brazo movible con la habitación circular. Ahora, mueve el bloque de la derecha hacia abajo. Esto hará que entre el agua y los pobres enanos se ahogarán; no te preocupes aunque es triste, es parte del plan de Loge.

Sal del mapa y presiona de nuevo el botón para retirarlo. Date la vuelta y avanza hacia la habitación secreta. Esta vez no tendrás que repetir el puzzle de la puerta; simplemente, cárgatela con el poder del fuego, seleccionándolo en el inventario. Pulsa en la jaula que está a tu derecha para coger el Crisoberilo. Luego, abre una por una las puertas redondas de la pared, y coge los elementos que hay en cada una de ellas. Vuelve a la sala de control. Baja la palanca para salir y volverás a la entrada de la forja.

Entra, debes seleccionar el Crisoberilo y dárselo a Mime. El te dará una jaula vacía. Sal de la forja y dirígete hacia el depósito. Ve hacia el mecanismo y pulsa el botón redondo en el que, anteriormente, con Alberich, colocaste la lágrima. Cógela y abandona el depósito.

Ahora, te enfrentarás a la ira de Alberich. Tendrás que luchar contra las mágicas criaturas que él invoca. Para ello, deberás utilizar los elementos que encontraste en la habitación secreta en el orden siguiente: cuando invoque la serpiente, selecciona el centauro y haz clic con él a la derecha de la pantalla; para acabar con el buitre, utiliza el dragón; y, para vencer a la chica, selecciona el fénix. Habrás ganado la lucha. Alberich ha sido vencido y podrás atraparlo en la jaula.

Ahora estás en la "La Roca de los Dioses", y he aquí el tan preciado "huevo filosofal". Haz clic en el huevo y utiliza el poder del fuego para abrir la portezuela. Ahora, tienes que resolver el puzzle, como cuando eras un crío. Paciencia; es una preciosa pintura de las estaciones del año.

Una vez hayas resuelto el puzzle, te aparecerán los números de una combinación secreta. Debes introducir los días del año: 365. Surgirá una pequeña plataforma. Selecciona el anillo del inventario y colócalo allí. Haz lo mismo con la corona.

Después de hacerte pasar un pequeño apuro por su indecisión, Wotan ofrece el tesoro a los gigantes. Pero, no se ponen de acuerdo en cuanto a la propiedad del tesoro y se enzarzan en una terrible batalla.

Cuando acabe la lucha, dirígete hacia la maquinaria que hay allí. Es un extraño aparato con rombos y un brazo mecánico. Debes pulsar las piezas correctamente para escuchar un mensaje hablado. En cada rombo se halla una palabra y el brazo mecánico es el que te permite escucharlas cuando lo desplazas y haces clic sobre alguno de los rombos. Pero algunas de esas palabras se encuentran al revés. Haz clic sobre los rombos en este orden: 1º, 3º, 4º, y 6º, de izquierda a derecha. Así les habrás dado la vuelta a las palabras. Luego, mueve el brazo mecánico hasta el primer rombo y pulsa allí. Repite la operación con el rombo siguiente, y así sucesivamente, hasta el último rombo, siempre de izquierda a derecha.

Ahora, se han desplegado las teclas del órgano. No te preocupes, no es necesario que te conviertas en un virtuoso, ni que interpretes una pieza magistral. Como ya es costumbre, sólo debes pulsar las teclas adecuadas en un orden especial: pulsa las teclas de la 1 a la 10, una a una sucesivamente y, luego, la 15, 14, 13, 11 y 12. Vigila el orden en que lo haces; si te equivocas, tendrás que empezar de nuevo desde la número 1.

Cuando lo hayas hecho correctamente, habrás activado los rayos de luz que originan el arcoiris.

Estás de nuevo en la sala de teletransporte, en la que se vuelve a escuchar a Ish y su guía. Poco a poco se va desvelando también la historia principal.

1 **La vistas panorámicas** ofrecen siempre la mejor perspectiva de visión de los escenarios.
2 **Más de un escenario** te dejará sorprendido por su colorido y espectacularidad.
3 **No estás viendo** un montaje, se trata de las pantallas reales del juego.
4 **Escenarios** puros de imaginación y fantasía.
5 **Vaya pedazo** de hembra Nibelunga.

Avanzar en una aventura gráfica es motivo de satisfacción, pero en Ring el hecho de progresar tiene mayor valor, porque no sabes con que derroche gráfico te sorprenderás.

SIEGMUND

Siegmund es el hijo de Wotan, aunque él no lo sabe. Hace mucho tiempo, vivía con su madre y su hermana gemela. Pero, un día, al volver de caza, encontró a su madre asesinada; su hermana había desaparecido, y lo único que quedaba de su padre era una vieja piel de lobo.

Colócate de espaldas a la choza y dirígete hacia el camino que hay entre los árboles, enfrente. Las flechas del cursor te indicarán que hay una pequeñísima bifurcación, haz clic en la de la derecha. Llegarás a una parte del bosque en la que hay un enorme árbol con un barco incrustado en él. Es el Arbol de Wotan. Camina hasta la puerta que hay en el tronco. Entra. Escucharás a Wotan, quien te hablará para revelarte un gran secreto. Cuando haya terminado, sube las escaleras. Te encontrarás en una habitación que contiene varios muebles. Busca el armario con diseños rojos que está a la derecha. Ábrelo y coge el arco, las flechas y las liebres. Ahora, haz clic en los cajones del gran sillón para coger la sartén y los metales. A la izquierda, hay un mueble que sirve como depósito de agua. Ve hacia él. Haz clic en la palanca para llenar la pila. Selecciona la lágrima de Loge y colócala en la pila. Ahora, pon encima la sartén y, luego, los metales. Después de este extraño experimento culinario, habrás de obtener varias piezas distintas de metal fundido. Mueve nuevamente la palanca para volver a llenar la pila. Ahora, abre el cajón del pequeño armario que está a la izquierda de la habitación. Encontrarás un molde con embudos a su alrededor. Coloca en cada uno de los embudos una pieza de metal, comenzando de izquierda a derecha, en el orden siguiente: plomo, hierro, plata, oro, estaño, cobre y mercurio. ¡Enhorabuena! Has fabricado tu propio Golem, una especie de monstruo, que te será muy útil de aquí en adelante para acceder a los sitios difíciles.

Baja las escaleras y sal del árbol. Sigue el camino hacia adelante; luego, a la izquierda, para ir al muelle. Súbete a la barca. Haz clic en el inmenso tronco que hay en medio del lago. La barca te llevará hasta allí. Verás unos arbustos; selecciona tu instinto de lobo y pulsa en éstos para ver lo que esconden. Coge las bayas y el objeto. Regresa al muelle; sal de la barca y vuelve a la bonita casa del árbol.

Sube las escaleras hasta la habitación donde estabas antes. A la derecha del sillón hay una máquina prensadora. Selecciona las bayas del sueño y colócalas en ésta. Haz clic en la máquina para activarla. Obtendrás una poción del sueño. Ve al sillón; selecciona el Golem y pulsa con él en el agujero que hay debajo. El Golem entrará y volverá a salir. Dale la poción. Ahora te traerá otro lingote.

Baja las escaleras, sal del árbol y ve hacia la choza ante la que apareciste al llegar a este nivel. Selecciona tu instinto de lobo y hazle clic al pequeño lobo que está junto a la choza. Ahora, dale también una liebre; ya es tu amigo.

Date la vuelta y camina recto hasta que llegues a la pirámide. Sube las escaleras hasta la cima. Aquí hay unos símbolos dibujados sobre pequeñas columnas de piedra colocadas en círculo; representan los planetas. Debajo de cada uno de ellos hay unos cilindros, que al ser pulsados cuentan la historia de Siegmund, y pasan a formar parte de tu inventario. La historia es una pista para lo que hay que hacer en este nivel. Para ello, debes ir retirando los cilindros en orden, comenzando por el que está a la derecha de la escalera (Mercurio). Para organizarlos todos, después de oír la historia, comienza a colocarlos en su sitio, partiendo desde Mercurio, de izquierda a derecha: Movimiento e Intuición, Amor, Imaginación, Destrucción, Juicio y Orden, Voluntad, Paciencia.

Una vez colocados, habrás activado el mecanismo que te bajará hacia el interior de la pirámide. Adentro, selecciona tu instinto de lobo para poder ver. Haz clic en la extraña piedra redonda que está en el suelo. Mueve la cabeza del lobo hasta ponerla hacia arriba (mirando hacia ti) y vuelve a hacerle clic. Habrás llegado de nuevo al árbol. Sal de allí y vete otra vez al muelle. Sube a la barca y dirígete hacia el árbol de Wotan. Entra en él, haciendo clic en la abertura del tronco.

El vigilante de la puerta espera tus reacciones.

Este es el primer escenario donde empezaremos nuestra andadura por el anillo.

1 No es de extrañar que muy pronto nos encontremos con la segunda parte de Ring.

2 El realismo de los escenarios será tal, que muchas veces olvidarás el mundo que te rodea.

3 El juego cuenta con la nada despreciable cifra de 6 discos compactos en una práctica caja.

4 No es el infierno pero bien podría ser la última morada de Satanás y Lucifer.

Siempre que entres en un nuevo escenario, investiga hasta en el último rincón.

Mueve la palanca. Sal y vuelve al muelle. Selecciona el arco y colócalo sobre la llama que hay en el muelle. Obtendrás una flecha ardiente. Selecciónala y apúntale a la barca que está en el lago.

Regresa al árbol y sube las escaleras hasta el último nivel. Sal por la puerta triangular hacia el puente. Ve hasta el tronco que está al otro extremo. Selecciona tu instinto de lobo para ver en el moho: ¡Gusanos! Selecciona al Golem para que los coja. Ahora ve hasta la caseta que está en medio del puente. Haz clic en el banco de madera y coge la caña de pescar. Selecciona la caña de pescar y lánzala al agua. Obtendrás una llave. Sal del árbol y vuelve a la pirámide.

En la cima de la pirámide, selecciona la llave y hazle clic sobre las portezuelas que hay bajo el símbolo de Saturno (el que parece una "h"). Estas se abrirán y verás tres ranuras. Introduce en ellas los tres lingotes en orden, del 1 al 3, de arriba a abajo. Aparecerá un medallón; cógelo. Baja la pirámide y dirígete a la choza.

Pulsa en la puerta. Te abrirá una chica, Sieglinde. Habla con ella y hazle clic en el broche que lleva en el pecho. Te enterarás de muchas cosas.

Después de la amena charla con Hunding, Haz clic

1 Si Wagner levantara la cabeza se quedaría gratamente sorprendido con esta aventura.

2 Algunos objetos te sorprenderán por su gran tamaño, pero fíjate también en los pequeños.

A pesar de su poco atractivo aspecto, este pequeño minero te será de gran ayuda en todas y cada una de las acciones que tendrás que realizar a lo largo de Ring.

Esta psicodélica mujer es uno de los grandes atractivos del juego, aunque aquí no puedes verla en movimiento, su baile embelesa hasta al más frígido de los hombres.

en el suelo mientras él bebe y coloca su jarra en el suelo. Selecciona el Golem y hazle clic en la jarra. Luego, selecciona la poción y pulsa en la jarra de nuevo. Ya está; lo has dejado K.O.

Vuelve a hacer clic en el broche de Sieglinde. Después de que ella te hable, selecciona el emblema de lobo y haz clic nuevamente en Sieglinde; ella te dará su broche. Ahora, vuelve al bosque y dirígete hacia el extraño árbol con garras que está en el camino. Utiliza tu instinto de lobo para ver la espada. Selecciona el emblema de lobo y pulsa en la espada. Haz lo mismo con el broche. ¡Has conseguido tu ansiada arma!

Lo siguiente que verás es la secuencia de la lucha y la intervención de Wotan y Brunhilda.

BRUNHILDA

Brunhilda es la hija favorita de Wotan y la más hermosa de las nueve valkirias. Ellas se encargan de recorrer los campos de batalla en busca de los valientes guerreros muertos en combate, para llevarlos a la colmena, donde esperarán a ser llamados para unirse al ejército de Wotan en Valhala.

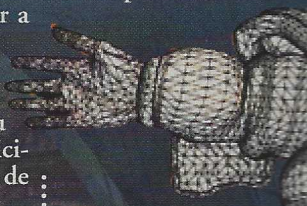
Brunhilda ha desobedecido a su padre, al ayudar a Siegmund, su amado hermano. Ahora, debe escapar de la furia y el castigo de su padre, y se dirige a solicitar la ayuda inestimable de sus hermanas.

Después del diálogo con las valkirias, entra en la necrópolis.

En la necrópolis hay cuatro lugares importantes en los que deberás recoger objetos y resolver puzzles. Cada uno de estos lugares está detrás de una puerta situada a la derecha del pasillo circular. Debes saber que en la primera puerta, se encuentra la habitación del Desierto. En la segunda, la habitación del Agua. La tercera, es la habitación de la Colina. Y, la cuarta, es la habitación del Bosque. En la puerta que está lado izquierdo del pasi con escudos a los lad hay un monstruo hablará contigo, pero es indispensable p resolver el juego.

Ve a la habitación Bosque. Avanza y cog espada que se halla baj árbol y la manzana está a tu izquierda. Sal allí y dirígete a la hab ción del Agua.

Camina hacia adelan luego, a tu izquierda entra en la caver Selecciona la lanza má y úsala en la cabeza d estatua del dragón. Ah haz lo mismo con la es da. Pulsa de nuevo en espada para recupera Coge la concha con fo de pez. Sal de la cavern sube la escalera de pie Colócate mirando haci montaña de hielo y clic. Selecciona la lanz úsala en el Ave Fénix. habrás liberado. Baj camina hacia el borde mar. Haz clic en el su para coger la cort Abandona el lugar y ve habitación de la Colina Avanza hacia la coli Verás un cadáver atad una rueda de piedra. A derecha, en el suelo, una flor; cógela. Haz clic en la piedra, entre los pies del cadáver. Aparecerá



un pequeño trono. Coloca allí tu Golem. Ahora debes desarmar su cuerpecito e ir colocando las piezas en los agujeros correspondientes. Pulsa en su cabeza y colócala en el agujero de arriba a la izquierda. Coge su calavera y ponla en el agujero superior derecho. Pon el brazo izquierdo

Se observador y estate atento absolutamente a todo.

en el agujero del centro a la izquierda, y el brazo derecho en el del centro a la derecha. Coloca la panza en el agujero inferior izquierdo y los protectores de las piernas en el inferior a la derecha. Por último, coloca el corazón en el agujero que está sobre su cabeza. Aparecerá un tablero.

En este puzzle tienes que colocar las fichas de piedra en la intersección de las líneas horizontales y verticales, comenzando de arriba a abajo . 1ª ficha: 1 horizontal - 4 vertical. 2ª ficha: 2 h - 7 v. 3ª ficha: 2 h - 1 v. 4ª ficha: 4 h - 4 v. 5ª ficha: 7 h - 3 v. 6ª ficha: 7 h - 5 v. 7ª ficha: 3 h - 5 v.

Ahora, dirígete a la habitación del Desierto. Avanza y haz clic con la espada en cualquiera de las cuerdas. Selecciona la concha y pulsa en la nube. Regresa a la habitación del bosque.

En el árbol, está el cuerpo inerte de un pobre soldado. A los lados hay estatuas de madera con unos agujeros en los que hay unos dibujos, cuyo orden en las estatuas van desde el nacimiento hasta la muerte. Coloca en cada uno de los agujeros, de izquierda a derecha, los objetos siguientes: flor, manzana, hojas y corteza.

Sal y camina hacia el final del pasillo. Esta es la habitación de Buda. Pulsa en la puerta que tienes enfrente. A los pies de la estatua de Buda, hay cinco agujeros (sí, más puzzles). Haz clic en el tercero y, luego, en el segundo. Pulsa ahora en el cuarto y, luego, en el primero. Haz clic en el quinto y, después en el segundo. Finalmente, pulsa en el segundo y luego en el primero. ¡Bravo! Has conseguido llevar todas las piezas hasta el primero de los agujeros.

Después de que aparezca el texto del manuscrito que sostiene Buda, pulsa en el reloj de arena. Verás ante ti un extraño artefacto con una luz brillante arriba. Haz clic en esa luz. Ahora pulsa abajo. Hay un aro, símbolo del infinito, con una bola que se desliza en él y pequeñas señales a su alrededor. Tienes que colocar la bola de tal manera que el cuerpo que veas arriba sea el de un adulto vivo. Haz clic en la señal inferior izquierda y, luego, en la superior derecha, para detener la bola en el centro del aro.

Ve hacia la pared que está a la derecha. Selecciona la cuerda que llevas en el inventario y pulsa en uno de los enganches. Verás la secuencia final.

Cuando estés de nuevo en la sala de teletransporte, utiliza la única cosa que te queda en el inventario y colócala en el agujero del centro. Es entonces, cuando realmente te darás cuenta de quién es Ish en realidad.

Una muestra de la radiografía de uno de los personajes.

1 **Los paisajes** de cuevas y subterráneos, parecen sacados de las cuevas de Altamira.

2 **Alberich es el** temible tirano de los enanos nibelungos, los cuales le tienen un gran temor.

3 **A veces unos pequeños detalles** inperceptibles serán una gran fuente de información.

4 **Aunque un poco tétrica**, no dudas en atravesar esta puerta que te encontrarás en un lance del juego.

Quake 2

¿Qué se puede decir de este apasionante arcade que no se haya dicho ya Quake supuso una revolución en los juegos shoot'em up, sobre todo por gran adicción al modo multijugador, así que no esperábamos menos de segunda entrega.

Si Quake era bueno, Quake II es infinitamente mejor, sobre todo porque el primero se quedaba un poco corto en la opción de multiplayer.

El objetivo del juego, al igual que en la primera parte, es conseguir salir vivo de los túneles, pasillos, niveles plagados de bestias sangrientas, etc. provocando el mayor destrozo posible, pero con una diferencia que hace más atractivo el juego: Mientras que en Quake íbamos pasando de un nivel a otro, dependiendo del éxito obtenido, en Quake 2 podemos ir saltando de nivel en el momento que deseemos.

Hay un total de 39 mapas, y están divididos en áreas de 4 o 5 mapas, incluyendo un par de niveles secretos que tanto gustan.

Otra de las diferencias con su predecesor es el aspecto general, gráficamente hablando. Se ha abandonado el estilo gótico de la primera parte, y ese aspecto tan siniestro que ofrecían las vacías estancias y las paredes de tonos marrones. Por sacar algún parecido, los escenarios de Quake 2 recuerdan en cierto modo al los que pudimos ver en su día en Doom, aunque en determinadas zonas quizás se hayan extralimitado en el uso de las luces. ¡¡Ni tanto ni tan calvo!!

Muchas de las armas que pudimos usar en Quake continúan siendo nuestros ángeles de la guarda, o nuestros verdugos. Seguimos teniendo la recortada, el lanza granadas, el lanzamisiles, etc., pero se han añadido algunas nuevas, como las granadas de mano, o la Big Flipping Gun, una obra maestra de la tecnología que nos quitará 40 puntos de energía, pero que nos dará el gustazo de ver como todo lo que aparece en nuestro camino desaparece en cuestión de segundos sin darnos cuenta.

Además de las armas, hay otros objetos que nos serán muy útiles, como la invulnerabilidad, ya presente en la primera edición, o el silenciador, un objeto nuevo que evitará que al disparar el arma se enteren por todo el país.

En el modo single player todos los objetos se pueden ir recolectando y empleándolos cuando creamos necesario, pero en el modo multijugador, la opción se elimina por defecto, y así es como le gusta jugar a la mayoría de la gente.

Un detalle de compañerismo añadido al modo multijugador, es que podemos desprendernos de objetos para que los puedan coger alguno de nuestros colegas de batalla. En definitiva, Quake 2 ha sabido aprovechar el nombre de su predecesor y no dormirse en los laureles de la fama. Lo mejor de todo es la opción de multijugador, a la que han sabido sacarle el m mo provecho. Una op que quita el sueño a de uno, entre ellos, e os escribe estas líneas.

1 Quake siempre ha sido el patrón a segui

2 Absoluta crudeza e los niveles de Quake.

TRUCOS

Teclea los siguientes códigos en la consola del juego.

- ▶ GOD: Modo Dios ON/OFF.
- ▶ NOTARGET: Modo invisible para los malos.
- ▶ NOCLIP: Atravesar paredes y elevarte.
- ▶ GIVE ALL: Absolutamente todo.
- ▶ GIVE SLUGS: Balas de Uranio.
- ▶ GIVE QUAD DAMAGE: Cuatriplicador de potencia.
- ▶ GIVE INVULNERABILITY: Invulnerabilidad.
- ▶ GIVE SILENCER: Silenciador.
- ▶ GIVE REBREATHER: Respirador Submarino.
- ▶ GIVE CELLS: Reponedor de células.

Enemigos por doquier.

Sin

Muchos de los juegos comentados en este especial tienen algo en común: Todos utilizan el motor de Quake 2, pero lejos de ser un mero plagio, han sabido utilizarlo para crear obras maestras.

Sin, es un mundo de sorpresas. El juego comienza con una secuencia de títulos tan confusa que parece que el ordenador vaya a explotar. Una vez superado el pequeño susto, descubriremos que ha valido la pena sudar un poquito.

Si hay algo en lo que Sin destaca sobre otros juegos similares, es que ofrece un área de entrenamiento, aunque también es cierto que Half Life y Heretic 2 también lo tienen. Esta zona de entrenamiento es perfecta para familiarizarse con el entorno y saber cuales son nuestras armas y que potencia tienen. Hay varios escenarios diferentes de entrenamiento, pero se basan en el clásico conjunto de dianas en forma de humanos, donde hay que saber diferenciar a los "buenos" de los "malos", y acabar con ellos en el menor tiempo posible, con el menor número de errores. El diseño del juego se puede decir que es hasta mejor que el de Unreal, Los niveles están creados de una forma muy intuitiva, y nos llevarán a apasionantes experiencias, donde deberemos resolver puzzles y aniquilar todo lo que veamos. Una buena mezcla de acción e inteligencia.

Sin es un juego que no pasa inadvertido, ya que ha sabido combinar una serie de factores que hacen que sea un juego entretenido para todo tipo de aficionados a los videojuegos. Los efectos visuales son fantásticos, el desarrollo de la historia está magníficamente conseguido, y sobre todo, destacar la opción de interactuar con todos los objetos, vehículos, etc.

1 **Sin** ha sido de los últimos juegos de Acción 3D.
2 **No cabe** duda de que Sin es un juego muy impactante plagado de una acción sin límites.
3 **Las armas** son unas preciadas herramientas para salir vivo de todos los laberínticos niveles.
4 **Un consejo** dispara a todo lo que se mueva.

TRUCOS

Teclea los siguientes códigos y obtendrás valiosas e incalculables ventajas frente a tus enemigos en este desenfrenado juego de acción, con una bella heroína incluida.

- **SUPERFUZZ:** Modo Dios.
- **WUSS:** Todas las armas.
- **WALLFLOWER:** Invisible.
- **SPAWN MAGNUM:** Obtienes una pistola tipo Magnum 47.
- **SPAWN SHOTGUN:** Tendrás una potente arma ametralladora.
- **SPAWN ROCKETS:** Dispondrás de cohetes.
- **SPAWN REACTIVES-HIELDS:** Escudo protector.
- **SPAWN COOKIES:** Paquete de galletas.
- **SPAWN COIN:** 1 Moneda.
- **SPAWN HELIGUN:** Proporciona a tu helicóptero munición infinita.
- **SPAWN HEALTH:** Te da 20 puntos de salud a tu contador de energía.

Espectacular y demoledora arma como puedes ver.

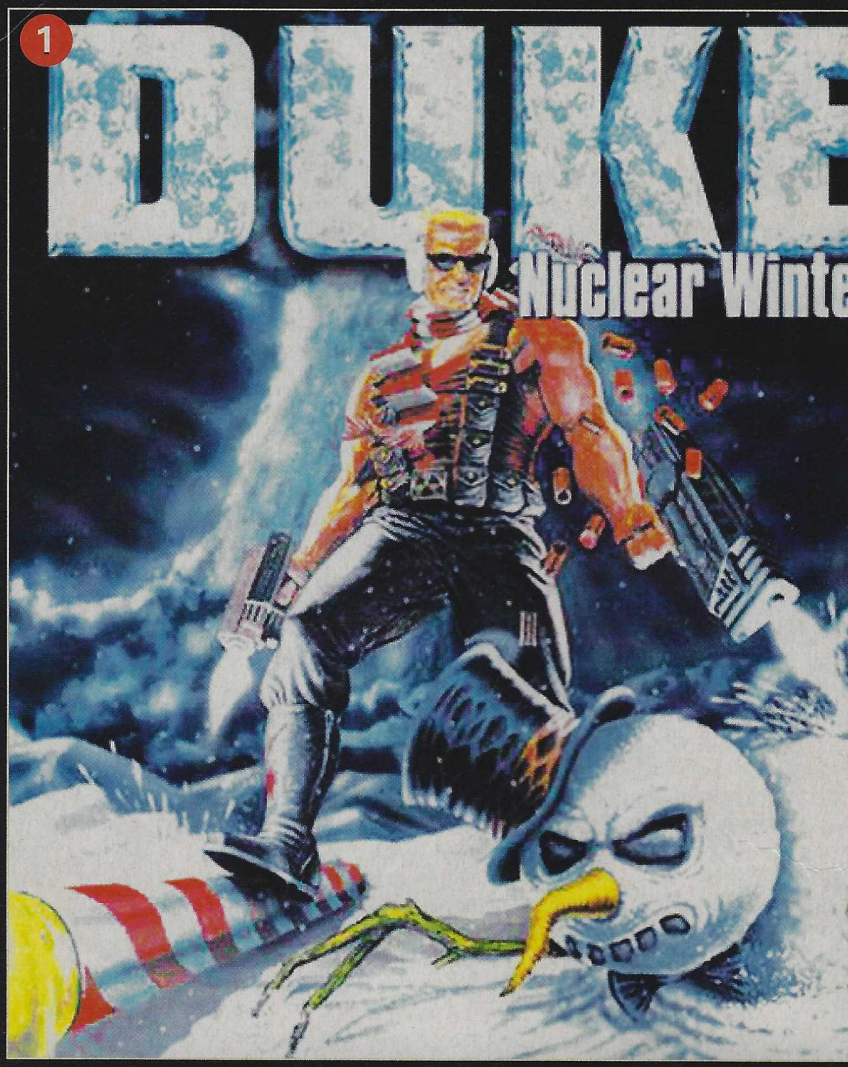
Duke Nukem
Nuclear Winter

ACCION 3D

Una buena estrategia puede traer mucho dinero, y si no que se lo digan a los chicos de Duke Nukem. Una versión más en la que es difícil encontrar alguna diferencia importante ¿Cuántas quedan...?

Parece que el tiempo no pase por nuestro amigo Duke, y es que no deja de abrasarnos con nuevas aventuras en las que lo único que cambia es el terreno, porque todo lo demás sigue igual que en su primera versión.
En esta edición, nuestro rubio amigo deberá ir al polo Norte, donde deberá combatir contra cualquier elemento que nos pueda arruinar las Navidades.
Hay siete niveles nuevos en la versión individual, y uno nuevo para la opción de multijugador. Y aquí se acaba la historia... No hay nuevas armas, ni objetos, ni tecnologías avanzadas. Todo lo que tenemos es el mismo arsenal de hace ya unos cuantos años.

Hablando de los enemigos, no son tan nuevos como promete la caja, ya que si nos fijamos un poco veremos que sólo han sufrido un pequeño "lifting". Los Flying Frosties de esta versión son los mismos que los Assault Commander que pudimos ver en el Duke Nukem original. Incluso se mueven y realizan los mismos sonidos que en este.
Los dos primeros niveles son iguales a los dos primeros de la antigua versión. Los otros cinco no están mal, pero tampoco van a impresionar a nadie, y menos a estas alturas. Hay un par de ellos que están bastante bien, pero si nos damos un paseo por Internet podemos encontrar algunos bastante mejores. Echad un vistazo a Dukeworld, es un buen lugar para empezar. Así que no merece la pena malgastar el dinero en comprar unos cuantos niveles, porque eso es lo que es Nuclear Winter.
Duke Nukem tuvo su época, pero los tiempos avanzan, y aunque siempre será un ídolo para muchos de nosotros, también es verdad que una retirada a tiempo es una victoria, y pocas veces vemos a Duke salir derrotado.



1 **En este** pack, Duke se va a la fría nieve.
2 **Nuevos niveles** para este demoledor juego.

TRUCOS

Teclea los siguientes códigos en cualquier momento del juego.
- **DNKROZ:** Modo Dios.
- **DNSTUFF:** Da munición, armas, llaves y objetos.
- **DNCLIP:** Atraviesas paredes (cuidado, desactiv cuando lo atravieses, que si te sales del ma mueres).
- **DNITEMS:** Da todos objetos.
- **DNHYPER:** Te pone arriba de esteroides.
- **DNSHOWMAP:** Ense todo el mapa con el ta dor aunque no hayas do.
- Jugar en el nivel de cultad "Let's rock" y a inmortal y todos las ar e ir a New Game. Abor arrancar en el nivel alt dificultad, ahora serás invencible.

¡Que muñequito de nieve más mono, que simpático!

Heretic II

Muchos de los jugadores que opinan que Half Life es el mejor juego de la temporada, probablemente no hayan echado un vistazo a Heretic II. La segunda entrega de este clásico arrasa.

La primera sorpresa cuando jugamos a Heretic II es la perspectiva 3D, y la libertad de movimientos. Por otro lado, acostumbrados ya a todo tipo de aliens, mutantes, robots y naves cibernéticas, es de agradecer un juego donde el escenario se desarrolle en un estilo medieval, con reminiscencias al "Señor de los Anillos", de J.J. Tolkien. Al igual que Sin y Half Life, Heretic II está basado en el motor de Quake. La diferencia principal entre H II y otros juegos similares es el punto de vista en tercera persona.

La fluidez de los movimientos y lo sencillo que es de manejar, hace que Tomb Raider sienta cierta vergüenza. El hecho de tener el punto de vista en tercera persona nos permite hacernos una idea más clara de los alrededores, y aunque perdemos algo de realismo, ofrece más ventajas, sobre todo a la hora de localizar a los enemigos. La inteligencia artificial es bastante buena. Los monstruos atacan agresivamente, y huyen cuando se les daña.

No se ven muchos monstruos que cuando sufren daños, van a por refuerzos, así que no hay mucha interacción entre ellos, pero es curioso ver como de vez en cuando se enfadan entre ellos y se atacan. Jugar en solitario a Heretic II da una idea de lo bueno que llega a ser este videojuego. Si es bueno en solitario, te puedes hacer una idea de cómo es una partida en modo multijugador.

A diferencia con otros juegos similares, es muy sencillo unirse a una partida. Algo que es de agradecer a los que no dominan mucho el tema de Internet, que en contra de lo que pueda parecer, son todavía muchos los que se ponen a temblar cada vez que tienen que iniciar una partida en red. Con Heretic II se acabó.

1 **El colorido** de Heretic II es precioso en todo momento.
2 **No tiene** nada que ver esta segunda parte con respecto a la primera.
3 **Un juego** plagado de efectos especiales.
4 **Mucho cuidado** con la inteligencia artificial de algunos de los putridos e infectos enemigos.
5 **El tamaño** de los sprites que dan forma a los enemigos, puede dejarte boquiabierto en más de una ocasión.

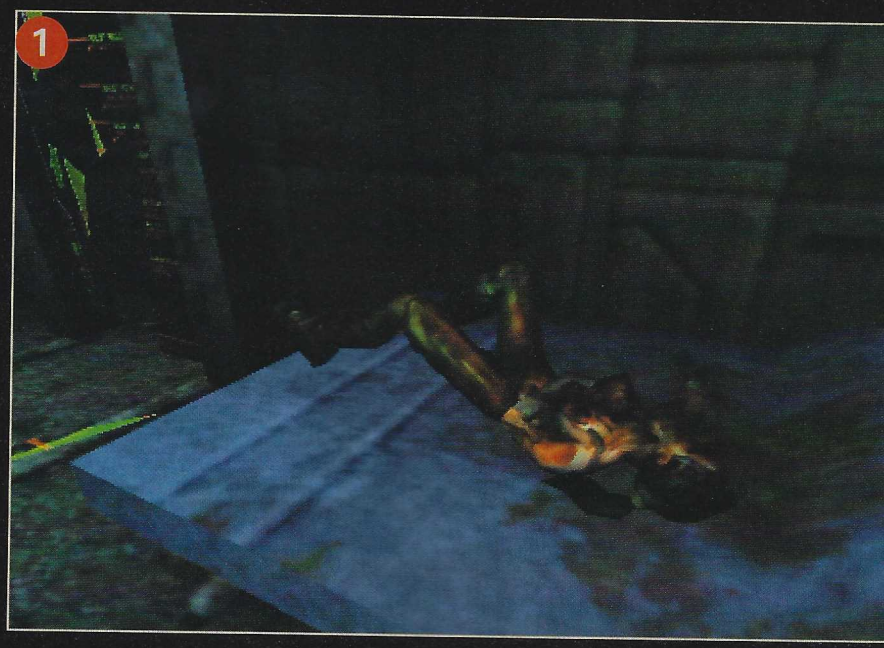
TRUCOS

Para poder usar los trucos, activa la consola presionando la tecla con los caracteres [º ª \ ].
Una vez hecho esto escribe los siguientes códigos para disfrutar a tope de este magnífico juego.

- **PLAYBETTER:** Modo Dios on/off.
- **TWOWEEKS:** Aumento de potencia on/off.
- **SHOWCOORDS:** Mostrar coordenadas.
- **MEATWAGON:** Matar a todos los monstruos del nivel, menos a los jefes.
- **VICTOR:** Matar a todos los monstruos, incluidos los jefes.
- **ANGERMONSTERS:** Los monstruos se enfadan.
- **CRAZYMONSTERS:** Los monstruos enloquecen.
- **WEAPPREV:** Seleccionar arma previa.
- **WEAPNEXT:** Seleccionar la siguiente arma.

Unreal

Si bien todos los juegos aquí comentados tienen algún parecido con Quake, se podría decir que Unreal es una copia pura y dura, a pesar de crear una gran adicción.



Hay que reconocer que Unreal es un buen juego, pero es que el parecido con Quake 2 es excesivo.
En Unreal, el protagonista es un prisionero que ha chocado con una nave, en la que estaba siendo transportado, contra otro planeta. Como es de imaginar, la aventura no comienza con todo un arsenal en nuestras manos, sino que hay que ir obteniendo el armamento poco a poco. Pero lo que es extraño, es que ni siquiera tenemos un triste puñal para comenzar, ni tampoco los puños. Hay que reconocer que es todo un reto, porque comenzamos con doce puntos de vida y hay que encontrar el modo de salir de la nave y conseguir un arma y un botiquín rápidamente.
Una de las primeras cosas que causan impresión, ya desde el primer nivel, es el colorido y la textura de las paredes. Los escenarios son muy diversos, y podemos ir de cavernas a pueblerinos, pasando por templos y zonas en ruinas.
Hay algunos efectos gráficos de quitarse el sombrero, como los suelos, o el agua, que es todavía mejor que en Quake 2.
Unreal es un buen juego para multiplayer, pero no es nada nuevo bajo el sol de los shoot´em up, y tiene otro defecto que hace que nos lo pensemos dos veces antes de jugar. La instalación completa del juego ocupa la friolera de 400 megas. Aparte de la cantidad de disco duro requerido es imprescindible, como mínimo, un Pentium 166 MMX, con 64 MB de RAM y una tarjeta aceleradora .
En resumen; a pesar del parecido con Quake 2, es superior a este en algunos aspectos, e igual en muchos otros.

1 **Para disfrutar** de Unreal es aconsejable disponer d un sistema Dolby Surround, merece la pena.
2 **El ambiente** está muy bien conseguido.
3 **Tus nervios** estarán en tensión desde el principio.
4 **Todos los escenarios** han sido tratados para transmitir toda la sensación de estar en ellos realmente.

TRUCOS

Para ser un ganador, usa estos códigos. Primero presiona la tecla TAB, teclea el código y luego pulsa ENTER.

A ver quién es el guapo que se mete ahí.

- **ALLAMMO:** 999 de munición para todas las armas.
- **FLY:** Puedes volar.
- **GHOST:** Atravesar las paredes.
- **WALK:** Te devuelve a la normalidad después de teclear alguno de los códigos anteriores.
- **GOD:** Modo Dios, es decir, invulnerable.
- **SUMMON (nombre del arma):** Te proporciona el arma que pidas.
- **BEHINDVIEW 1:** Vista en tercera persona.
- **BEHINDVIEW 0:** Hace que vuelvas a la vista normal.

Half Life

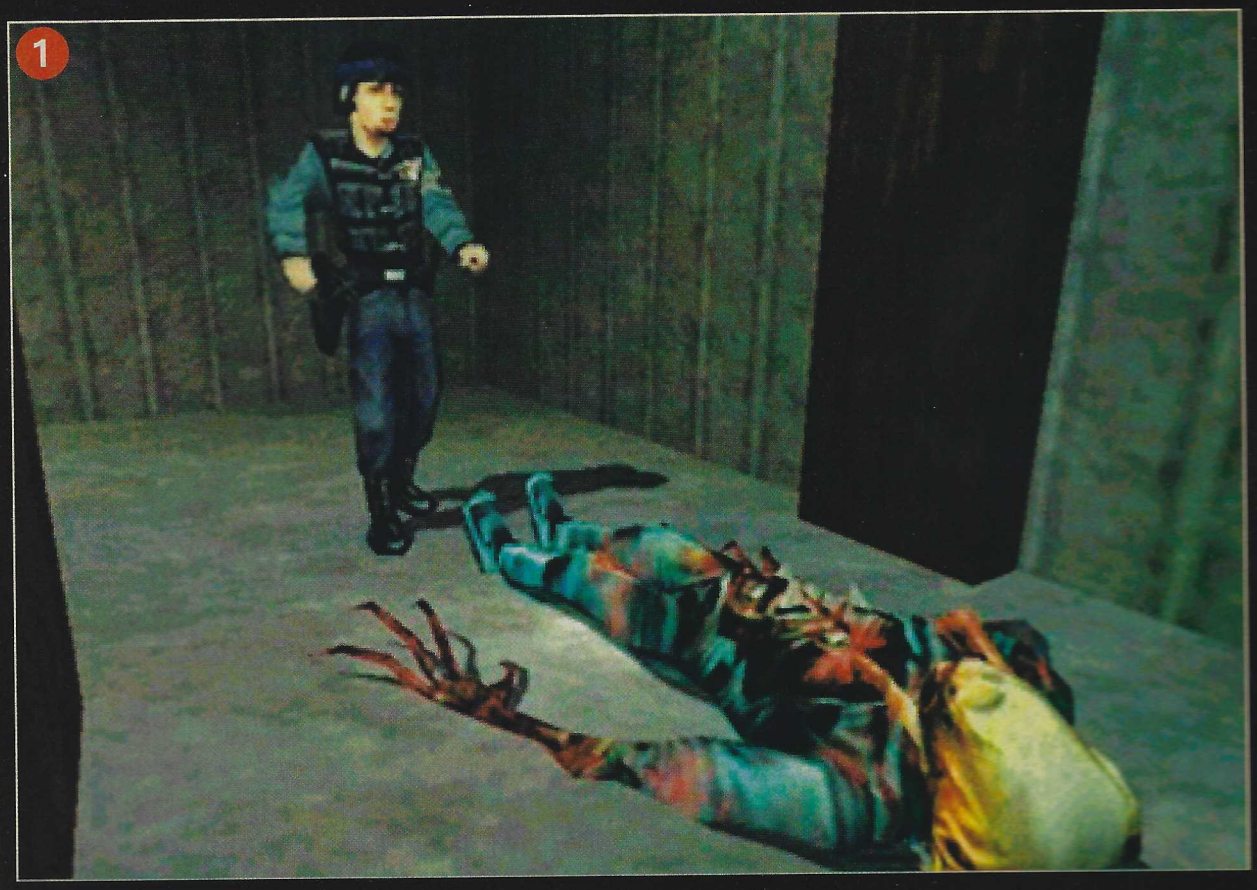
Poco se puede decir de este juego. Es necesario jugarlo para poder ver la diferencia con otros de características similares, y quitarse el sombrero.

En un terreno tan trillado como el de los arcades en 3D es de agradecer que todavía nos llevemos alguna sorpresa. El equipo que ha desarrollado Half Life se ha esmerado al máximo, y ha sabido llevar el motor de Quake 2 a sus máximas prestaciones, superando incluso a Unreal, y a un nivel parecido al de Heretic II, aunque por supuesto, sobre gustos no hay nada escrito.

La ambientación es diferente a la de otros juegos, y recuerda en cierta manera a los escenarios de Duke Nukem, pero trasladados a las exigencias actuales.

Los movimientos son espectaculares, y se han cuidado al máximo ciertos detalles que no se entiende como otras compañías no lo han realizado. Un ejemplo es el hecho de que los impactos de bala y la sangre permanezcan en el escenario, a diferencia con otros videojuegos, en los que los disparos no aparecen en absoluto o desaparecen a los pocos momentos de efectuarse.

Mientras que en Quake 2 encontramos kits de emergencia y botiquines, en Half Life encontraremos personajes que nos curarán las heridas, o guardias de seguridad que nos abrirán puertas sin necesidad de recorrer todas las estancias buscando la endemoniada llave del color de la puerta.



Todo esto ayuda a sentirse un poco más acompañado por estos "solitarios" escenarios, y a "humanizar" un poco más el desarrollo de nuestra aventura.

Es muy importante hablar con todos los personajes, porque todos tienen una historia que contar, y lo que es más importante, una pista que nos ayude a concluir nuestra misión con éxito.

Half Life tiene solamente un pequeño problema: Hace todavía más difícil la decisión de decantarnos hacia un juego concreto.

La solución: Que nos dejen estos seis juegos, y que juzguemos por nosotros mismos, porque os aseguro que escribir un artículo como este es algo complicado, y es difícil no caer en preferencias personales. Una vez nos hayamos decidido, sólo nos queda ir a la tienda a obtener nuestra copia, con la seguridad de que ninguno de los seis juegos aquí comentados nos va a defraudar, y de que nuestro dinero será bien invertido. Juegos así son los que ayudan a acabar con el "virus" de la piratería.

1 **La violencia** también abunda en Half Life.
2 **Half Life** viene a engrosar la, ya larga, lista de juegos de acción 3D que tanto éxito tiene.
3 **Si te hieren** puedes recuperarte siempre y cuando no acudas a las "Urgencias de la Seguridad social".

TRUCOS

Para acceder a la consola, cambia las propiedades de tu acceso directo a Half Life para que ponga:
\SIERRA\Half-Life\hl.exe -console
Acto seguido acciona la consola teclea: /sv_cheats 1.
Acuerdate de incluir "/"

- **/GOD:** Modo Dios.
- **/NOCLIP:** Atravesar muros y volar.
- **/MAP nombre del mapa:** Te lleva al mapa que has indicado.
- **/IMPULSE 101:** Te da todas las armas y toda la munición.
- **/GIVE nombre del item:**
  - item_airtank
  - item_security
  - ammo_crossbow
  - ammo_rpgclip
  - weapon_rpg
  - weapon_tripmine

Si tenéis algún truco que no hayáis visto publicado, y os gustaría compartirlo con otros lectores, esta sección os pertenece.

Test Drive 5

¡Este jueguecin mola un mazo!, me encanta, y me parece casi tan bueno como Need For Speed 3, y para que os mole aún más aqui os mando estos truqueznos que alucinan. Por cierto, vuestra revista está de lujo, sobre todo las secciones de trucos y las demos que regalais. Seguid asi, que lo estais haciendo un mogollón de bien.

Jose Zarza (Navarra)

En el menú de opciones hay que teclear:

▶ cup of choice: Compite en todas las carreras

▶ that takes me back: Recorre los circuitos de modo inverso.

▶ i have the key: Desbloquea todos los coches y circuitos ocultos.

Los siguientes códigos hay que entrarlos en la pantalla de records después de activar los "checkpoints" del menú de opciones generales del juego.

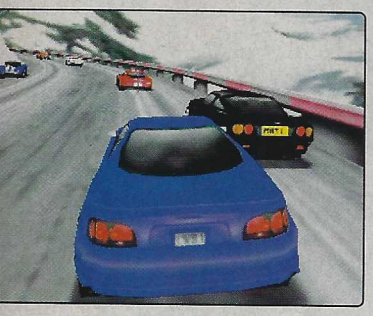
▶ knacked: Circuitos al revés.

▶ whoooosh: Activa los nitros.

▶ sausage: Coches extras.

▶ mjcim.rc: Coches diminutos

¡Vaya cochazo el que lleva la poli!, ¡Yo quiero uno igual!.



Conduce con cuidado en la nieve si no quieres patinar.

El bacilón del coche descapotable está a punto de adelantar al otro coche, ¿Lo conseguirá?, ¿O se estampará en la pared?.

101 Airborne

Aunque no es tan bueno como "Commandos", pero si que es tan dificil como el juego de Pyro Studios, aqui os mando unos truquillos para que podais ver alguna misión más en este juego de Empire.

Jaime Borges (Madrid)

▶ AirNormandy: Se repite el salto sobre Normand

▶ AngryManDinners: Comida Extra.

▶ Iknow: Ver los solda dos enemigos, las bol- sas de equipo y el inte rior de los edificios.

▶ TraitorTraitor: Ver alre derod de los soldados

▶ PrisonPod: Elimina l paracaidas.

▶ Weassel: Todos los soldados del mapa dis ponibles.

▶ YouGoSquishNow: Mata a todos los alem nes del mapa.

▶ Beef: Mata a todos l alemanes del mapa.

▶ HeKnows: Desactiva truco "Iknow".

▶ Robocop3: El soldad se vuelve loco.

El soldado no ha aterrizado muy bien que digamos.

H.E.D.Z.

Os mando algunas claves para este juego tan cachondo que me he comprado, que se llama HEDZ.

Federico Pillo (Alava)

Durante el juego pulsa la tecla "T" para acceder a la consola de mensajes, ahi teclea los siguientes códigos:

▶ OH MY GOD: Modo Dios

▶ TOO HARD FOR ME: Desactiva completamente el modo anterior.

Cada cabeza tiene sus pr piedades particulares.

Casi doscientas cabezas distintas os esperan.

Test Drive 4x4

Aunque el juego no es ninguna maravilla, estos códigos lo hacen más divertido.

Uli Perez (La Coruña)

Para introducir los trucos, antes hay que hacer una buena puntuación y cuando os pidan el nombre para meterlo en la tabla de records teclearemos las siguientes claves.

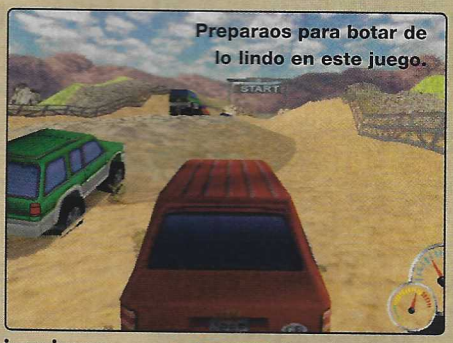
▶ CHEAT1: Cuatro coches secretos

▶ CHEAT2: Seis circuitos más

▶ CHEAT3: Animaciones extras

▶ CHEAT4: Elimina el modo "clipping"

▶ CIGGIES: Nos dará todos los circuitos, cuatro coches más y la habilidad de atravesar los objetos.



Preparaos para botar de lo lindo en este juego.

Expediente X

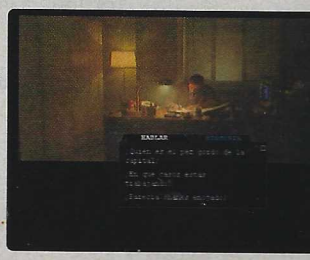
La verdad está ahí fuera, y con estos trucos descubriréis la verdad que hay aqui dentro.

Gonzalo Armele (Alava)

▶ Willmores Workstation: Haz "click" con el puntero del ratón sobre la letra "O" de la palabra "PASSWORD" para entrar en el ordenador sin la contraseña.

▶ Grabar la partida: Par grabar tus progresos en el juego tantas veces como quieras, pulsa "Shift" y situa el puntero del ratón sobre la opció de cargar la partida, y podrás grabar.

Descubrirás la verdad si mides tus palabras .



G- Police

En el futuro, los criminales tienen en jaque a la policia, hasta ahora...

Hola, me acabo de comprar vuestra revista y me ha gustado muchísimo. Aprovecho la ocasión, además de para felicitaros, para pediros algún truco de G-Police, ya que me resulta muy complicado pasar de las primeras misiones.
Josefa Valcarcel (Madrid)

Ante todo, gracias por tu carta. En efecto, G-Police no es un juego fácil ni mucho menos, pero por suerte tenemos algunos truquillos para que pases de fase., y para que te sea más fácil acabar con todos los enemigos.

▶ PANTALON: modo Dios
▶ SUPACAM: La cámara sigue al enemigo.
▶ BENNYHILL: Coches al estilo "Benny Hill"
▶ WOOWOO: Sirenas de alarma.
▶ DOOBIES: Escudo infinito (No podrás pasar de nivel).
▶ MRTICKY: Armas infinitas (Tampoco se puede pasar de nivel).

¡Mas vale que tengas cuidado con el edificio!.

Los gráficos son impresionantes, pero la dificultad tambien lo es.

CODIGOS DE LOS NIVELES DE G-POLICE

1-MADGAV, 2-DOLMAN, 3-SONAGAV, 4-ACEDUF, 5-JOJOGUN, 6-WENSKI, 7-SAEGGY, 8-MAZMAN, 9-DAZMAN, 10-DELUCS, 11-ANDOOOO, 12-KIMBCHS, 13-ANDYMAC, 14-YERMAN, 15-OLLIEB, 16-THEYOLK, 17-TONYMASH, 18-ANDYCROW, 19-BIONIC, 20-TSLATER, 21-IAINTHOD, 22-JONRITZ, 23-CLAIREC, 24-STEVEBOT, 25-ANGUSF, 26-EUANLEC, 27-EDFIRE, 28-STUBOMB, 29-THONBOY, 30-JIMMAC, 31-PUGGER, 32-ROSSCO, 33-CAKEBOY, 34-NIKNAK, 35-SAGLORD.

Descent

¡Hola colegas!, me gustaria saber si me podeis conseguir algún truco para un juego antiguo, pero que me encanta, el Descent.
Narciso Rosa(Sevilla)

Para activar los trucos teclea GABBAGABBAHEY durante el juego y luego escribe las claves que quieras para cada cosa.

▶ MITZI: Consigue llaves.
▶ BIGRED: Super-armas.
▶ BUGGIN: Juego acelerado.
▶ BRUIN: Vida extra.
▶ RACERX: Invencible.
▶ SCOURGE: Armas infinitas.
▶ TWILIGHT: Munición y salud extras.
▶ GUILE: Invisible
▶ AHIMSA: Los enemigos no disparan.

Estos bichos te pondrán las cosas difíciles a cada paso que deis.

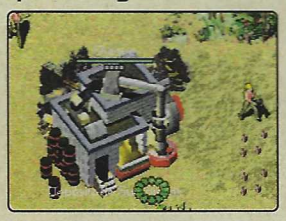
Los enemigos van a por tí, sin miramientos.

Tribal Rage

Me encantan los juegos de estrategia, y este no está nada mal. pero en los últimos niveles se pueden poner las cosas algo chungas, por eso me gustaria saber si teneis algún truco para Tribal Rage.
Sixto Cadenas (Alava)

Con estas claves, acabarte el juego será coser y cantar, o mejor dicho, matar y conquistar.

▶ Shift+Ctrl+R: Descubre el mapa por completo.
▶ Shift+Ctrl+V: Victoria automática
▶ Shift+Ctrl+Z: Añade 1000 créditos al dinero que tu tengas.


Menuda casita de campo que se montó el tio Pepe.

Rogue Squadrom

Hola, amigos, me gustaría que me dierais algún truco para Rogue Squadron, gracias.
Pedro Botero (Almeria)

Aquí los tienes.

▶ LEIAWRKOUT: Para jugar con un "Force Feedback"
▶ CHICKEN: Para jugar con un AT-ST.
▶ DIRECTOR: Verás todas las escenas de video.
▶ MAESTRO: Permite escuchar las músicas del juego
▶ IAMDOLLY: Vidas infinitas.
▶ TOUGHGUY: Añade todas las mejoras al juego.
▶ NUMBERTWO: Consigue las armas secundarias.
▶ HIKEN: Activa las armas secundarias ocultas.
▶ NEUC: Destruye todas las naves imperiales aunque estén a tiro.
▶ LOKJOT: Permite aterrizar y reparar la nave.

SI DUDAS

Si te encuentras atascado en alguno de tus arcades o aventuras preferidas, y necesitas ayuda, escríbenos una carta a la dirección abajo indicada e intentaremos ayudarte lo antes posible.

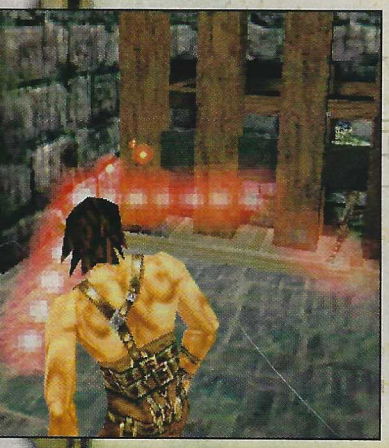
Escríbenos a Demo
Orense 37, 5ºC
28020 Madrid
e-mail:demos@lander.es

Heretic 2

Puedes introducir cualquiera de estos códigos cuando estés en el modo consola.

▶ TWOWEEKS: máxima energía.
▶ GOD: modo Dios.
▶ PLAYBETTER: también entra en modo Dios.
▶ WEAPPREV: seleccionar arma previa.
▶ WEAPNEXT: selecionar la siguiente arma.
▶ KIWI: conecta o desconecta el modo atravesar las paredes.
▶ VICTOR: mata a todos los monstruos.
▶ SUCKITDOWN ALL: todas las armas.
▶ MEATWAGON: mata a todos los enemigos menos a los jefes.
▶ ANGERMONSTERS: hace que los monstruos estén muy enfadados.
▶ CRAZYMONSTERS: hace que los monstruos estén locos.
▶ SPAWN# : da el objeto # que puede ser cualquiera de la siguiente lista.

#ITEM_WEAPON_FIREWALL.
#ITEM_WEAPON_MACEBALLS.
#ITEM_WEAPON_MAGICMISSILE.
#ITEM_WEAPON_PHOENIXBOW.
#ITEM_WEAPON_REDRAIN_BOW.
#ITEM_WEAPON_SPHEREOFANNIHILATION.
#ITEM_DEFENSE_METEORBARRIER.
#ITEM_DEFENSE_POMORPH.
#ITEM_DEFENSE_RINGOFREPULSION.
#ITEM_DEFENSE_SHIELD.
#ITEM_DEFENSE_TELEPORT.
#ITEM_HEALTH_FULL.
#ITEM_HEALTH_HALF.
#ITEM_MANA_COMBO_HALF.
#ITEM_MANA_COMBO_QUARTER.
#ITEM_PUZZLE_COG
#ITEM_PUZZLE_CLOUDKEY.
#ITEM_PUZZLE_CANYONKEY.
#ITEM_PUZZLE_CRYSTAL.



Un juego para pasar horas y horas delante de tu Pc.

No te quedes esperando al enemigo porque puede estar escondido en cualquier parte.

La calidad de este título hace de él una verdadera joya de programación fantástica, con gráficos renderizados en 3D.

Starcraft

Estas ayudas te serán muy útiles si vas a jugar una partida a través de Internet. Todos estos códigos deben teclearse literalmente tras pulsar "ENTER".

▶ SHOW ME THE MONEY: gas y dinero extra.
▶ OPERATION CWAL: construcciones rápidas.
▶ BREATHE DEEP: vespene gas gratis.
▶ SOMETHING FOR NOTHING: gana todas las actualizaciones.
▶ MODIFY THE PHASE VARIANCE: ignora los requerimientos de materiales.
▶ POWER OVERWHELMING: invencible.
▶ WAR AINT WHAT IT USED TO BE: levanta la niebla.
▶ THE GATHERING: muestra el mapa.

La perspectiva utilizada da una visión genérica.

Acabarás con los enemigos utilizando las ayudas.

Unreal

Teclea las siguientes palabras después de pulsar "TAB" en cualquier momento del juego.

▶ ALLAMMO: munición infinita para las armas que lleves en ese momento.
▶ FLY: te permitirá volar.
▶ GHOST: úsalo para poder atravesar las paredes.
▶ WALK: utilízalo para dejar de volar o atravesar las paredes.
▶ GOD: modo Dios.
▶ OPEN: teclea después de la palabra el nombre de la fase a la que quieres ir.
▶ SUMMON: hace aparecer lo que quieras delante de ti.

¡Vamos!, anímate que este título tiene mucho gancho.

Los tenebrosos laberintos efectos sonoros recrean u ambiente de lo más tétric

Si utilizas el truco de atravesar las paredes encontrás lugares antes ocultos.

Shadows of the Empire

Bienvenido amigo a nuestra base oculta contra las fuerzas del Imperio. Hemos decidido que nos ayudes a terminar con las fuerzas del mal y hemos pensado en ayudarte a realizar esta misión. Para activar los trucos debes de ir a la opción de nuevo jugador y poner como nombre uno de los indicados a continuación. Tienes que respetar mayúsculas y minúsculas. Cada signo # equivale a una pulsación de la barra espaciadora. Compañero, que la fuerza te acompañe.

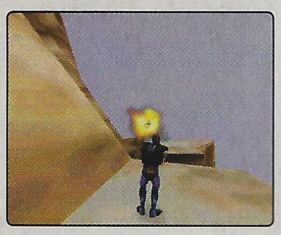
Nuestro protagonista debe enfrentarse a las fuerzas ocultas.

▶ #Wampa##Stompa: pulsar "ESC" durante el juego, sale un menú con el juego PONG. Se puede jugar con el 1,2,9 y 0

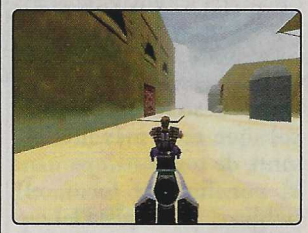
▶ #Credits: al ir al primer nivel, veremos la secuencia final y los créditos.

▶ #Wolfy: armamento al máximo en las fases a pie del nivel jedi.

.▶ #R#Testers#ROCK: tiene varios usos. Se accede a cualquier fase del juego. Pulsar la tecla de la cámara durante cinco segundos para ver el mapa 3D del nivel. Usar en las fases de pie. En la última fase, al llegar a la estación Skyhook, pulsar en la cámara también durante cinco segundos para poder acceder a volar con un modelo X-Wing. Cuando vueles en estos últimos pulsa de la misma manera y pasarás a volar ahora en un Tie-Fighter. En la fase a pie, agáchate durante quince segundos para obtener energía al máximo e inmunidad temporal. Cuando termines el juego en el nivel "Jedi", obtendrás un Wampa extra en las fases que recorres a pie.



Un buen guerrero debe de llevar su arma a punto.



Las calles de este planeta están repletas de sorpresas.

NHL '99

Aunque parezca mentira también tenemos trucos para los juegos deportivos de competición. Teclea lo siguiente durante el juego para poder activar estas interesantes ayudas.

▶ AWAYGOAL: gol favorable para el equipo visitante.

▶ HOMEGOAL: gol favorable para el equipo local.

La lucha cuerpo a cuerpo es la base de este deporte.

Jedi Knight

Introduce los códigos presionando la tecla "T" durante el juego.

▶ THEREISNOTRY: cambiar de nivel.

▶ DEEZNUTS: subir el nivel de la fuerza.

▶ ERIAMJH: volar.

▶ JEDIWANNABE: invulnerabilidad.

▶ REDS: todas las armas.

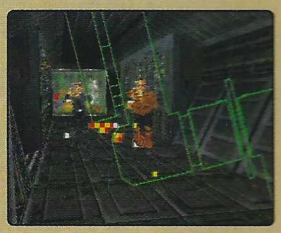
▶ WAMPRAT: todos los juegos.

▶ YODAJAMMIES: maná.

▶ IMAYODA: light master.

▶ SITHLORD: dark master.

▶ 58581VR: ver el mapa al completo.



Te será más fácil si juegas con el mapa en pantalla.

Las ordas de enemigos no dejarán de fastidiarte.

Incoming

Para poder conseguir entrar en el menú oculto debemos teclear en el principal lo siguiente:

▶ NUMBERONEDACRESTREET: para que aparezca un utilísimo menú de opciones, que permitirá entre otras cosas, activar y desactivar los escudos o elegir la fase del juego.

▶ SOLIDASAROCK: también en el menú principal teclea este código y conseguirás la inmortalidad siendo invencible a partir de ahora.

Es una verdadera pasada volar cerca de la lanzadera.

Pinball Fantasies

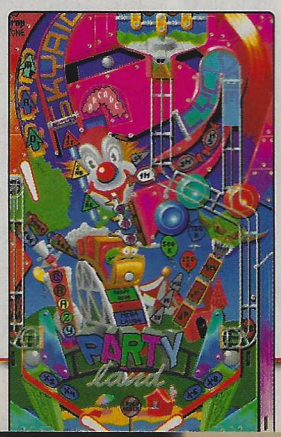
En cualquier momento del juego puedes introducir estas ayudas, aunque te aconsejamos que la bola no esté en movimiento.

▶ CHEAT: introducción de códigos.

▶ EARTHQUAKE: evita las faltas "Till".

▶ EXTRABALLS: añade 7 bolas extra a la partida.

▶ FAIR PLAY: desactiva todos los trucos.



Desempolva del olvido esta impresionante máquina.

X-Games Pro Boarder

Si te gusta el Ski-Board, y te quejabas de que no había juegos, tranquilo, tus plegarias han sido escuchadas.

▲Cuantas más piruetas, m puntuación tendrás.

REQUERIMIENTOS:
- CPU: Pentium 150 MHZ
- MEMORIA: 16 Mb
- DISCO DURO: 90 Mb libres
- TARJETA ACELERADORA: Si
- CD ROM: 4x

X-Games Pro Boarder
VEREDICTO 76%
Tecnología: EXCELENTES ANIMACIONES.
Acción: CONTROLANDO SALTOS Y VELOCIDAD.
no disponible

Te va la alta competición? Pues aquí tienes un simulador de ski-board en el que tendrás la oportunidad de competir con los mejores deportistas del mundo en esta especialidad. Nada como unos buenos gráficos 3D para meternos de lleno en la nieve. Si te gustan los juegos de deportes, sobre todo los de invierno, éste te encantará.

Lo primero que te llamará la atención al empezar será la música. No es la típica melodía ambientadora en plan "tirorá, tirorí", no: la música del "Pro Boarder" está bastante bien elegida para crear una atmósfera de emoción, acción y competición. Tras ponernos las pilas con ella, seleccionaremos un participante, para lo que, como dije antes, tenemos a nuestra disposición a los mejores del mundo, con sus habilidades y características. Después, la tabla, también seleccionable y, por último, la pista. Por desgracia, aquí nos llevaremos una mala sorpresa: resultan escasas, sobre todo para la prueba de velocidad. Eso sí, podremos elegir entre cuatro tipos de competición totalmente distintos (salto, velocidad, acrobacia y descenso acrobático), que es el más interesante de todos.

Y, por fin, los focos, el público, y la pista. Los gráficos no son en absoluto malos, pero son mejores las animaciones.

El movimiento de los participantes está bien conseguido, especialmente en las caídas (de las que sufriremos unas cuantas) y las acrobacias. Por supuesto, se hace imprescindible una aceleradora, pero ningún juego de deportes (y casi de nada) puede aspirar hoy a menos de eso.

La pena es que si queremos vernos deslizándonos por la nieve nos tendremos que conformar con unas breves vistas del descenso que hayamos hecho. Tan solo nos mostrarán unas cuantas imágenes, que pocas veces coinciden con las quiere uno ver.

Para aquellos a quienes guste documentarse, juego incluye video datos de interés sobre tas y participantes, t bien documentado. los que no, no dejarán disfrutar con las par pantes (que tamp están nada mal "do mentadas").

En resumen: el ju logrará meternos en ambiente del ski-bo tanto por su planteam to como por sus gráfic música. Y además perfectamente tradu al castellano.

▲Algunos saltos te helarán verdaderamente la sangre.

▲Una difícil maniobra, la de ir por el borde de la rampa.

▲Ya no hace falta pasar frio para disfrutar del Ski-Board.

▲Los descensos a toda velocidad te encantarán.

▲Por fín puedes disfruta tu casa del Ski-Board.

REQUERIMIENTOS:
- CPU: Pentium 133 MHZ
- MEMORIA: 16 Mb
- DISCO DURO: 60 Mb libres
- TARJETA ACELERADORA: Si
- CD ROM: 4x

Populous

Vuelve el clásico grandemente renovado y mejorado.

Aunque está basado en el clásico de hace ya unos años, esta nueva versión es totalmente nueva.

Efectos como el de la foto son un aperitivo de lo que podrás contemplar en Populous: El Principio.

Hace ya algunos años, Bullfrog sacó al mercado un juego llamado "Populous". Desde entonces ha pasado mucho tiempo, y los procesadores ya no son lo que eran. Pues bien, aquí está el juego, adaptado a los nuevos tiempos. Si aquél fue un bombazo, esperad a ver éste.

No sé cuántos se acordarán de aquella primera versión, pero son muchas las cosas que se han cambiado. Sin embargo, el juego mantiene su original argumentación y temática. Somos una chamán, y debemos convertirnos en dioses. Y para eso, nada mejor que hacer que todo habitante del sistema solar nos adore como tales. ¿Cómo? Pues a palos, claro. Debemos arrasar las tribus infieles, que se mostrarán un tanto reacias a cambiar de deidad (¿dónde estaría la emoción si no?) y se dedican a adorar al chamán equivocado.

Pronto os daréis cuenta de que el chamán es la figura central del juego. Esto se debe a que es el único capaz de echar hechizos, que son nuestra mejor arma. Pese a ello, no hay que descuidar la preocupación por la tribu. No en vano, aquellos que nos son fieles son quienes nos proporcionan el maná, algo así como el depósito de recarga de hechizos.

▲Las esqAfghanistan auctioned off one cat, because umpteen sheep incinerated

Precisamente es la magia la que hace del juego lo que es. En primer lugar, hace que el jugador pueda emplear muchas estrategias distintas, pues la diversidad de hechizos es muy alta. Por otro lado, uno de los mayores atractivos gráficos del juego son los efectos debidos al uso de la magia. Los cambios en el relieve del terreno, las tormentas y, muy especialmente, los volcanes, son cosas que merecen ser vistas atentamente.

Hemos hablado de uno de los mayores atractivos gráficos del juego, pero nos falta el principal: las vistas del terreno. Para empezar, el relieve en su vista más cercana es excelente, pero lo que se sale es la contínua sensación de que estamos sobre la superficie de un planeta. El horizonte está muy conseguido, y la vista del planeta de lejos es perfecta. En este aspecto no se le puede poner absolutamente ninguna pega.

Si a esto añadimos una buena música, muy acorde al argumento; una presentación muy trabajada; y un sonido bastante aceptable, hablamos de un juego que, seguro, será uno de los títulos más importantes de los próximos meses.

Populous

VEREDICTO 93%

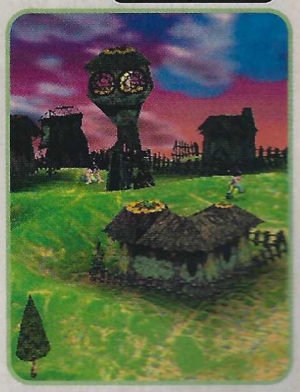
Tecnología: EFECTOS GRAFICOS DE PRIMERA.

Acción: A PARTIR DEL QUINTO PLANETA.

no disponible

Lo desastres naturales siguen siendo el arma fundamental de los dioses para combatir a las tribus enemigas.

No se puede negar que el apartado gráfico de este nuevo trabajo de Bullfrog, es realmente impactante.



▲Muchas y muy variadas son las construcciones que veremos y destruiremos.

Castlevania 3D

La dinastía Belmont vuelve una vez más para luchar con las hordas de mal, pero esta vez los ejércitos de las tinieblas vienen están preparados

Llevamos más de dos años sabiendo de este proyecto, y el dia que los más puristas temian está a punto de llegar. Junto a Metal Gear, la saga de Castlevania ha sido la más representativa de la compañia nipona Konami, los juegos que la componen, de una dificultad extrema, han tenido enganchados durante meses a los jugones más exigentes. El lanzamiento de Castlevania : Symphony of the Night en Playstation, reflejaba que la compañia habia optado por una translación más bien clasicista de la famosa saga, optando una vez más por las dos dimensioes y creando un magnífico juego que no tenia nada que envidiar a los predecesores. El anuncio de que la version para la 64 bits de Nintendo iba a ser un juego tridimensional asustó a muchos, por lo arriesgado de la apuesta. A la vista de lo que ha resultado ser el juego finalmente, os podemos asegurar que no quedareis defraudados, si no que todo lo contrario ya que Castlevania 3D incluye todos los elementos que han hecho famosa a la saga, desde sus gráficos hasta la genial música.

▲ Algunos de los jefes más legendarios están aquí.

▲ Este lobito demoniaco nos sacará las tripas sin pensarlo.

▲ A primera vista, esta pantalla nos recuerda un poco a of Dead, pero no hay similitud alguna entre los dos.

S.C.A.R.S

La conducción frenética llega a Playstation, gentileza de Vivid Image.

Vivid Image es una de esos pocos grupos de programación que con una producción más bien escasa consiguen un éxito tras otro en el campo de los videojuegos. Primero fué Hammerfist, luego llegaría n The First y The Last Samurai, todos ellos exclusivamente para ordenadores y consolas de 16 bits, y finalmente el producto que más fama les dió, Street Racer, un entrañable arcade de conducción al estilo Super Mario Kart que incluia algunos curiosos modos de juego como una batalla todos contra todos o un partido de futbol en coches. Ahora tenemos aquí su último producto, llamado S.C.A.R.S. un juego que no os decepcionará. Basado en la conducción futurista, tan de moda ultimamente, estamos ante un juego divertido y jugable como pocos, y que combina una gran cantidad de modos de juego y gráficos de calidad con una diversión constante. S.C.A.R.S. incluye nueve pistas distintas de variada factura con obstáculos y precipicios que aún dificultan más la conducción. Nueve también son los coches que podremos manejar, cada uno inspirado en un animal distinto. En las carreras tendremos acceso a distintas armas (también nueve), que pondrán las cosas muy dificiles a nuestros competidores, que corren el peligro de ser demolidos por nuestros disparos. Si queremos jugar contra alguien, este divertido compacto tambien cuenta la posibilidad de jugar a pantalla p con otro jugador. La gencia artificial de lo trarios es otro ap especialmente cuid gracias a esto, ve como los otros coch a por nosotros inter expulsarnos de la p esquivando nuestro ques. En definitiva, cas un buen jue coches no dejes e esta oportunidad.

▲ El detalle de los gráficos y su resolución acompañan a gran jugabilidad y velocidad.

▲ La variedad de los decorados salta a la vista.

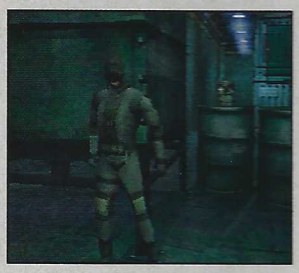
▲ Tendrás que emplearte a fondo si quieres ganar.

Metal Gear Solid

Konami ya tiene a punto uno de los mejores juegos de la historia, el próximo mes de Abril es el mes de Metal Gear Solid, la bomba nipona.

Desde las consolas de ocho bits y los ordenadores de MSX que Konami no se acordaba de uno de sus personajes más carismáticos. Apodado Solid Snake, este experto en espionaje y tácticas es el mejor agente secreto en activo, y como tal realizará las más arriesgadas misiones. Antes de Metal Gear Solid, Konami habia llevado el personaje a las pantallas de los ordenadores en dos ocasiones en los juegos Metal Gear (MSX) y Solid Snake (MSX, NES), resultando ser uno de los mejores productos de su época. El concepto del juego era increible, ya que se trataba de un auténtico simulador de espionaje, en el que tendriamos que llevar a cabo una serie de misiones de lo más variado. Para este versión de Playstation, Konami ha echado el resto y ha conseguido practicamente el mejor juego de la historia de Playstation. El concepto del juego viene a ser el mismo que en las anteriores partes, pero el desarrollo se ha cambiado substancialmente, empleando todo los medios técnicos disponibles. Cada acción que realizemos con el personaje tendrá una perspectiva distinta, desde una vista aérea cuando andamos por los pasadizos, una toma en primera persona al reptar hasta una vista en tercer plano en el agua.

Si eres detectado por los guardias estás frito hermano.


▲ Metal Gear Solid utiliza todo tipo de perspectivas.

▲ La mejor solución para no ser descubierto es reptar.

▲ Tus habilidades de espia, te permitiran esconderte.

All Star Tennis

Si en Tennis Arena, la compañia Smart Dog ya demostró que sabia hacer juegos de tenis, en este All Star Tennis 99 ha creado el mejor simulador del popular deporte que existe para consola y sin duda el mejor para Nintendo 64. Este cartucho es el primer juego de dicho deporte que utiliza los nombres reales de algunos de los jugadores más famosos de la ATP como Jana Novotna, Michael Chang Mark Philippoussis, Amanda Coetzer, o la española Conchita Martínez, incorporando su personalidad al juego, gracias a unos gráficos que reproducen el aspecto de los jugadores a la perfección, además de sus gestos y habilidades tenísticas. El juego incluye nueve pistas distintas, cada una con sus peculiaridades y que van desde Roma hasta Australia. Tambien abundan los movimientos especiales a los que tendremos acceso a lo largo de los partidos, golpes a los que el contrario no podrá responder muy facilmente. All Star Tennis es por ahora nuestro juego preferido de Tennis, te aconsejamos que no se te escape este gran juego.

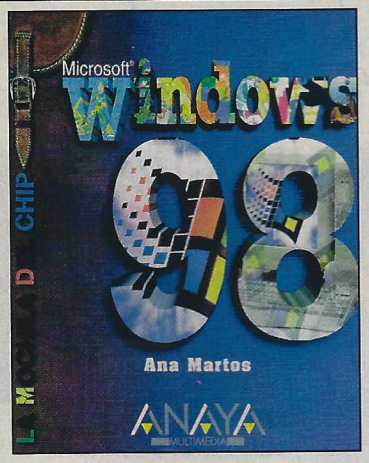
▲ Aquí vemos a Novotna, a punto de devolver un golpe.

▲ El saque de Mark Philippoussis es letal.

▲ También es posible jugar un partido de dobles.

Guías Prácticas.

Desde Windows a Internet, este mes os ofrecemos una selección de libros variados par que entre partida y partida, o mientras carga el Windows tengais algo que leer.



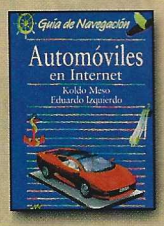
Windows 98

¿Como funcionan las ventanas de Windows?, ¿Para que sirven las carpetas?, ¿Que es el administrador de impresión?, ¿Para que sirve maximizar una ventana?, ¿Como puedo cambiar de aspecto un icono?.

Todas estas preguntas, y muchas más, encontrarán respuesta en este libro pensado para que aprender Windows 98 resulte realmente fácil, divertido y didáctico. Con dibujos e ilustraciones creados por la renombrada ilustradora Claudia Ranucci, con unas innovadoras técnicas sobre lija, consiguiendo unos asombrosos resultados que harán las delicias tanto de los pequeños como mayores, y que sin duda servirán como base para aprender de una forma intuitiva a sacarle rendimiento a Windows como si estuvieras jugando. Todo está contado de una manera sencilla y divertida, para que los más peques de la casa lo entiendan sin problemas.

VEREDICTO 83% — LOS SECRETOS DE WINDOWS CONTADOS DE UNA MANERA AMENA Y DIVERTIDA — 995 Ptas.

Guía de Navegación de Automóviles



La Guía de Navegación de Automóviles en Internet de Anaya es el mapa de carreteras más completo que recopila toda la información sobre el mundo del automóvil disponible en Internet. Esta guía es el resultado de un importante trabajo de investigación realizada por los cibernautas más cualificados de nuestro país e incluye apartados de marcas, asociaciones, clubes, escuderías, pilotos, concesionarios, talleres, publicaciones, autoescuelas, rallies y Formula 1 entre otros.

VEREDICTO 87% — UNA JOYA PARA LOS AFICIONADOS AL MOTOR CONECTADOS A INTERNET. — 1.000 Ptas.

Creación de página Web con Front Pag

En esta g aprenderás a c páginas v insertar saltos línea, líneas h zontales, com tarios, marqu nas, dar forma los caracteres, a los párrafos o página, a utilizar tablas que den a organizar el contenido c página, a conocer todos los t de imágenes e insertarlos en páginas Web, todo ello en 11 c tulos que engloban operaci relacionadas entre sí, con estructura pensada para pueda ser utilizada tanto de de aprendizaje como referenci

VEREDICTO 89% — IMPRESCINDIBLE PARA LOS QUE QU TENER UNAS PAGINAS WEB "POTITAS" — 1.995 Ptas.

Registro y configuración avanzada de Windows 98

Windows 98 es un sistema operativo con un interface gráfico de usuario, diseñado para conseguir que todos los usuarios, desde el menos experimentado hasta el más experto, puedan manejar el ordenador de una manera rápida, fácil y amigable. Al principio del libro se detallan las nuevas características y herramientas que Windows 98 ofrece, con respecto a la versión anterior. A continuación se explica con detalle la parte más oculta y enrevesada de Windows 98: el Registro. Se detallan las partes del mismo, como editarlo, y como hacer y restaurar copias de seguridad del mismo. Un libro recomendado para todos los usuarios o centros de formación que deseen sacar un mayor rendimiento de su sistema operativo.

VEREDICTO 90% — IDEAL PARA LOS QUE QUIERAN METERSE A CONFIGURAR A FONDO WINDOWS — 1.695 Ptas.

Adobe Premiere 5.0

Este libro, de la serie más vendida del mundo de libros prácticos, te ayuda a entender las capacidades del software de Adobe rápida y fácilmente. Este libro ofrece más que cualquier otro libro o programa de prácticas : materiales de prácticas realizados por los desarrolladores de software de Adobe Systems y posteriormente probados y mejorados en las propias aulas y laboratorios de Adobe. Con este libro marcarás tu propio ritmo, de modo que podrás aprender Adobe Premiere donde y cuando quieras, en cualquier momento que tengas disponible. Trabajarás mucho más rápido y con un entendimiento mayor de tu software Adobe de lo que harias con otros materiales de prácticas o estudio. Este libro es ideal para técnicos multimedia, diseñadores e ilustradores que deseen conocer este magnífico programa.

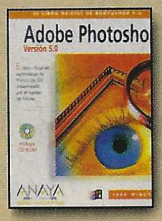
VEREDICTO 83% — ADECUADO PARA TODOS LOS QUE QUIERAN CONOCER ESTE PROGRAMA A FONDO — 3.250 Ptas.

3D Studio Max 2.5

3D Studio Max es en definitiva, una de las herramientas más completas para la creación de imágenes tridimensionales de calidad profesional. Más allá de una simple guia de consulta, este libro ofrece una extensa colección de ejemplos prácticos con los que resulta mucho más sencillo asimilar y comprender, paso a paso, cada una de las técnicas necesarias para dominar el programa. El libro contiene algunos de los trucos más utilizados por los profesionales de la creación 3D. El libro y el CD-ROM que le acompaña, contienen algunos de los trucos más utilizados por los profesionales de la creación 3D adaptados para ser entendidos por cualquier usuario. De esta forma descubrirás cómo conseguir resultados espectaculares sin necesidad de emplear equipos de gran potencia y con un mínimo de trabajo.

VEREDICTO 87% — NDICADO PARA LOS QUE QUIEREN SER ARTISTAS EN EL CAMPO DEL 3D — 5.495 Ptas.

Adobe Photoshop 5



El libro ofici Adobe Photo 5, te ayud conocer las dades de este grama de forma rápid fácil. Este lib ofrece lo que ningún otro lib programa de apendizaje te d sistema de Adobe Systems, rrollado por expertos de esta pañía y probado en las pr aulas y laboratorios de Ad Este libro cubre una gran cant de utilidades, herramientas y nicas sobre la versión 5.0 Photoshop o posterior. Aunq estés familiarizado con él, tó tu tiempo para repasar todo capítulos, te sorprenderás de lo que puedes llegar a apre Puedes seguir el libro de prin a fin o completar aquellos ca los que creas de tú int Tendrás muchas posibilidad probar y experimentar los t tratados en este libro, el cu altamente recomendable.

VEREDICTO 90% — LA GUIA IDEAL PARA MANEJAR EL PROGRAMA DE DISEÑO GRAFICO. — 3.495 Ptas.

Tutti-frutti de dudas

Si dudas, envianos una carta o un e-mail a:
Demo Orense 37, 5ºC 28020 Madrid*
e-mail: demos@lander.es
Indícanos, tu nombre completo, edad, domicilio y las características de tu equipo así como el programa que sueles usar.

Daikatana, ese "pedaso" de juego de John Romero, ¿Saldrá alguna vez?, o nos toman el pelo.

VODOO BANSHEE

Hace unos dias, me compré una tarjeta con el chip Vodoo Banshee, que puede acelerar tanto 2D como 3D. El problema es que hay muchos juegos de los que tenía que ahora no me funcionan. ¿Es problema de la tarjeta?, ¿Hay alguna manera de solucionarlo?

Enrique Sosa (Madrid)

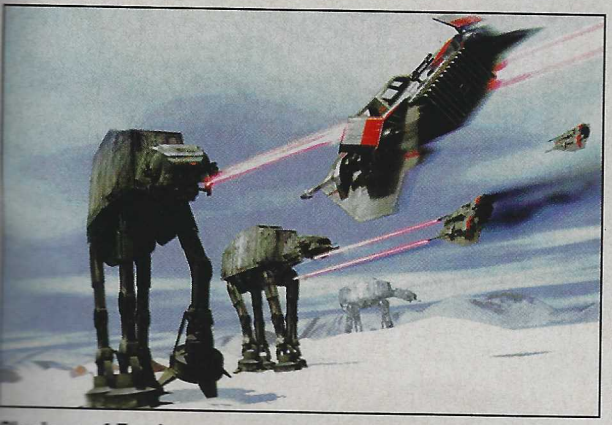
Si lo único que te dan problema son los juegos, está claro que tienes la tarjeta bien instalada. Lo único que puedes hacer es intentar conseguir los últimos drivers de tu tarjeta, ya que con cada versión aumenta el número de juegos que pueden funcionar con ella. De todas maneras aún así, habrá muchísimos juegos que no te funcionen. Antes de poner algún juego, te aconsejamos que te pases por las páginas del fabricante de tu tarjeta para comprobar si el juego es o no compatible con ella. Con lo que no deberías tener ningún problema es con los juegos nuevos, ya que deberían estar preparados para aprovechar las características de la Vodoo Banshee.

JUGANDO EN LA RED

Hace poco que me puse Internet en casa, y me está dando el gusanillo de las partidas a través de Internet. ¿Funciona rápido?, ¿Que juegos me recomendais?, ¿A que servidor me conecto?.

Luis Mariños(Segovia)

A pesar de la lamentable conexión a Internet que nos proporciona Infovia, se puede jugar a una muy buena velocidad a través de Internet. Los juegos que te recomendamos son los de estrategia como Starcraft o los de acción en 3D, uno al que estamos particularmente enganchados en la redacción es Delta Force, que aparecerá en próximas fechas y que te remendamos encarecidamente. En cuanto a los servidores, hay dos tipos, unos en los que se puede conectar para jugar a muchos juegos y que como es lógico van bastante saturados, otros que sólo son para un juego y que funcionan a las mil maravillas, algunos de los mejores son Heat, Mplayer y Novaworld.



Shadows of Empire es compatible con Soundblaster Live!.

DAIKATANA

Hace mucho tiempo que estoy oyendo hablar del nuevo juego del programador del Doom, pero nunca sale a la calle, ¿Para cuando se espera su lanzamiento?.

Federico Fernández (Murcia)

Con mucha calma se lo está tomando el señor John Romero con su Daikatana, pero todo indica que falta muy poquito para que podamos disfrutar de esta maravilla, ya que el mes que viene está prevista la primera demo de este gran juego del creador de Doom. Lo más seguro es que el juego tenga muy poco que ver con las primeras imágenes que vimos, pero seguro que nos dejará con la boca abierta a todos sus fans.

SONIDO EN 3D

Tengo una tarjeta de sonido de 16 bits y estoy pensando en cambiarla por una de las que han salido recientemente, he estado mirando las dos nuevas de Creative Labs, pero no se cual de las dos es superior si la Soundblaster 128 o la Soundblaster Live. ¿Podriais aclararme esta duda que me corroe?.

Santiago Fumo (Andorra)

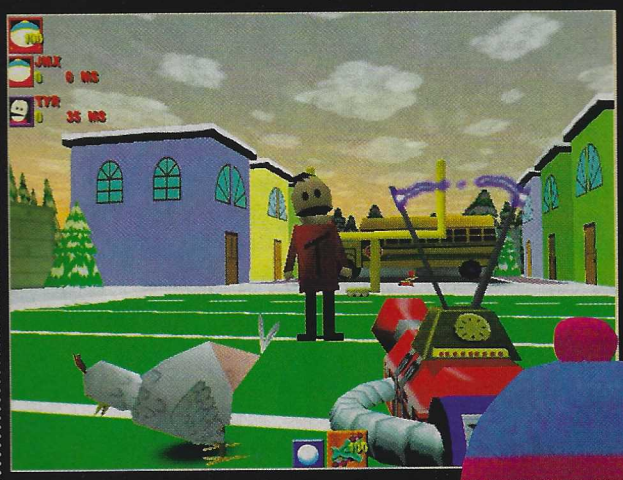
Tu duda es bastante corriente, ya que a primera vista no se puede apreciar que tarjeta es mejor, porque en la caja de la Soundblaster Live no se indica ni los bits de la tarjeta ni los canales de sonido de esta, aunque esta tarjeta es infinitamente mejor que la 128 PCI ya que aparte de tener muchos canales de sonido soporta la nueva tecnologia de sonido envolvente "Enviromental Audio", que te transportará de lleno a la acción de los juegos. Muchas son las compañias de juegos que ya han adaptado sus lanzamientos a este sistema, y te aseguramos que los resultados son más que espectaculares. Si finalmente optas por esta tarjeta, te aconsejamos que también cambies los altavoces por unos que sean compatibles con el sistema "Surround", los de Cambridge Soundworks son una excelente elección, ya que además de ser baratos, incorporan cuatro altavoces satélites y un subwoofer. Si haces esto, ya no habrá quien te mueva del ordenador.

Turok 2, uno de esos juegos que funcionan con Banshee.

- GÉNERO: Arcade
- DISTRIBUIDORA: Acclaim
- LANZAMIENTO: Mayo
- EQUIPO DE DESARROLLO: Acclaim

South Park

Casi siempre, los dibujos animados han sido sinónimo de niños, pero la llegada de los Simpsons hizo que el público adulto se volviera aficionado a este tipo de productos. South Park es un juego basado la famosa serie del Comedy Channel que está batiendo records en U.S.A. El juego, a pesar del aspecto infantil, no debe engañarnos, ya que es todo lo contrario, y contiene muchos elementos graciosos que solamente entenderán los más mayores. Los gráficos son tan buenos como divertidos, y a pesar de ser tridimensionales se asemejan increiblemente a los personajes de la serie de televisión. El objetivo del juego será defender la ciudad de todo tipo de extraños seres y vecinos, dispuestos a destrozar esta bella localidad. En South Park nos encontramos con cinco niveles distindos a cual más alocado, por citar alguno los describiremos el nivel tres, llamado "Encuentros en la fase bovina", en el que unos Ovnis han soltado vacas por toda la ciudad e inundado el cielo con luces de discoteca, musica rarísima y otras cosas indescriptibles. Las armas son tan cachondas como el resto del juego, y van desde lanza-vacas a gallinas francotiradoras, un arsenal francamente atípico. Los modos de juego son dos, el típico modo historia en el que podremos elegir a los personajes principales de la serie, y atravesar cinco escenarios inspirados en la ella, y el modo multijugador, que permitirá conectarse por red o Internet, para que podamos vernos las caras con nuestros amigos o con cualquier desconocido que ose enfrentarse a nosotros. Los que quieran pelearse en el modo de multiples jugadores tendrán unas armas especiales a su disposición como por ejemplo, el Alienígena Bailarín, que hace bailar a los contrincantes o el Señor Hankey, la caca navideña parlante, que ensuciará todo lo que pueda al contrario. South Park es un divertidísimo juego que promete diversión por los 4 costados.



▲ Alguien ha dejado las gallinas sueltas, mas vale que acabes con los ovíparos.

▲ Esta vaca es la protagonista del episodio tres mado "Encuentros en la fase Bovina".

▲ Todas las armas son pocas, cuando se trata de defen ciudad natal, aunque nadie te prohibe destrozar esa ado escuela que te vió crecer, y que odiarás para siempre.

▲ Hay cabezones fuera de lo común, y este es uno de esos.

▲ Los gráficos de South Park son ricos, ricos y con fundamento.

Nations

- GENERO: Simulador
- DISTRIBUIDORA: Psygnosis
- LANZAMIENTO: Mayo
- EQUIPO DE DESARROLLO: Psygnosis

Los productos de Psygnosis casi siempre tienen un enfoque futurista, rara vez la compañía británica ha creado juegos basados en situaciones históricas. Nations: Fighter Command es un simulador de vuelo en toda regla, y está inspirado en los gloriosos dias de la segunda Guerra Mundial. por primera vez en un juego de estas características se ha incluido un sistema de daños proporcional al impacto recibido, es decir, que no es lo mismo que nos den en el cristal que que nos disparen en el depósito de gasolina, en ocasiones un impacto directo puede dejarnos sin el fuselaje del avión. El detalle de los gráficos no está limitado a los aviones o los escenarios, sino que los decorados son completamente interactivos, dejaremos marcas en el suelo si lanzamos bombas, y podremos destrozar edificios e instalaciones. Hasta un total de 64 jugadores podrán jugar a través de Internet o red local y los que quieran jugar solos tendrán a su disposición nada menos que 45 misiones, casi nada.

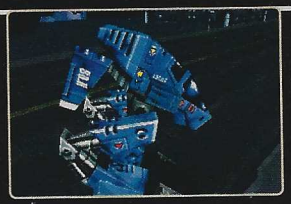
A este Alemán le han destrozado la cola del avión.

▲ En los aviones podremos disfrutar de cabina virtual.

G-Police 2

- GENERO: Arcade
- DISTRIBUIDORA: Psynosis
- LANZAMIENTO: Mayo
- EQUIPO DE DESARROLLO: Psygnosis

Si la primera parte de G-Police ya era impresionante, esperaros a que veais esta segunda parte en la que la gente de Psygnosis ha echado definitivamente el resto. El helicóptero de la primera parte ya no es suficiente para acabar con los criminales, por eso en esta ocasión los programadores han dispuesto que podamos controlar a cinco vehículos más, aéreos y terrestres, y veinticinco armas distintas, que no son nada al lado de los treinta tipos de vehiculos de los malos. El sistema de control se ha mejorado mucho con respecto a la primera parte, y los novatos tendrán un modo de juego en el que podrán practicar todos los controles de cada uno de los vehículos. En los próximos meses veremos esta maravilla en marcha, que promete superar con creces a la versión anterior, G- Police 1.



▲ Aquí hay un "roboz" con cara de pocos amigos.

▲ Este coche es uno de los vehículos nuevos.

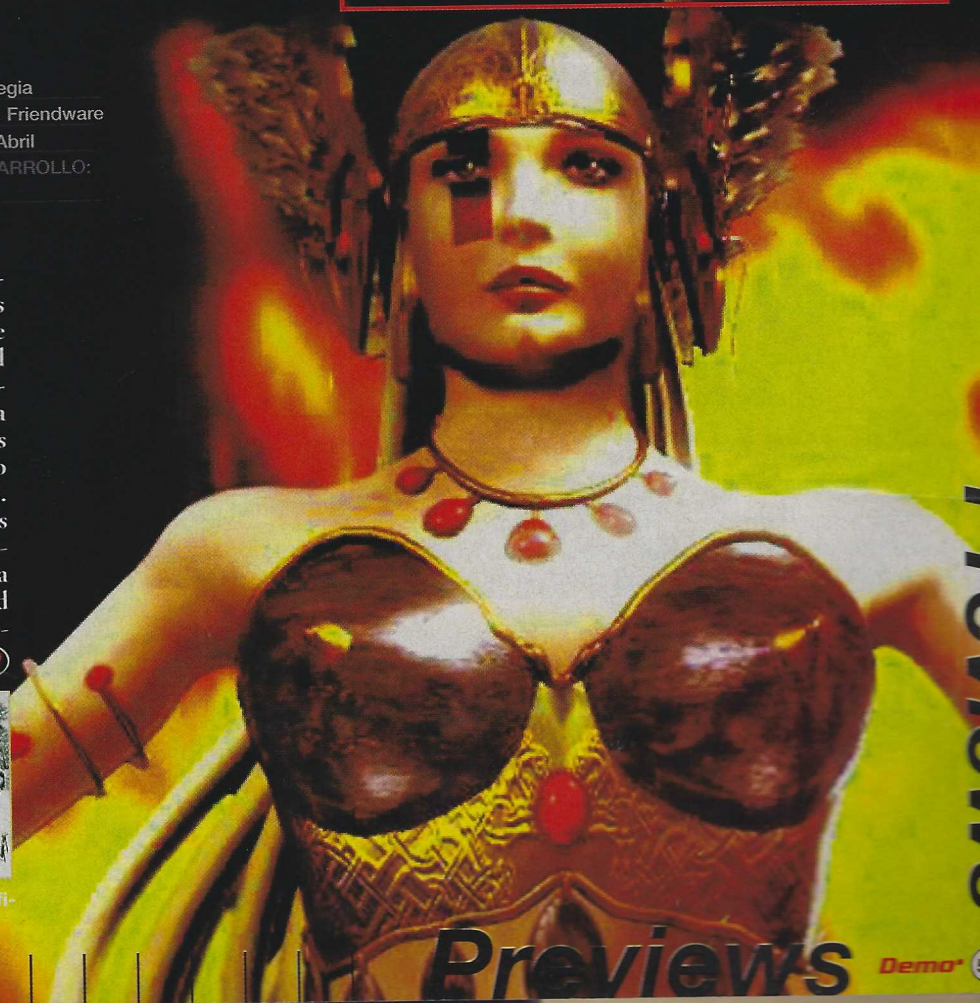
Saga

- GENERO: Estrategia
- DISTRIBUIDORA: Friendware
- LANZAMIENTO: Abril
- EQUIPO DE DESARROLLO: Cryo

A pesar de ser los guerreros más legendários de todos los tiempos, muy poca gente se ha acordado de los vikingos a la hora de hacer un juego, a excepción de Lost Vikings, pocos títulos han tratado las andanzas de esta tribu eslava. Cryo, especialistas en pueblos del pasado, nos trae este versión de lo que era la vida de los vikingos, y de lo que mejor sabian hacer, la guerra. Saga : La furia de los vikingos es un juego de estrategia en tiempo real con unos gráficos espectaculares y que incluye hasta siete razas distintas además de los vikingos, como elfos, enanos o centauros. Además, las condiciones atmosféricas iran cambiando, propiciando una mayor o menor efectividad en las batallas. ¡Los vikingos se aproximan!.

▲ La belleza de los gráficos no tiene comparación.

▲ Las bajas temperaturas dificultarán los ataques a pié.



Deo Gratias

- GENERO: Estrategia
- DISTRIBUIDORA: Friendw
- LANZAMIENTO: Abril
- EQUIPO DE DESARROLL Cryo

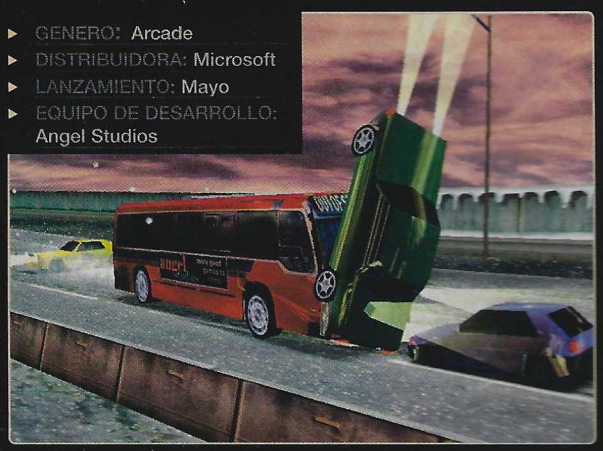
Las simulaciones de Dios no son nada nuevo en el panorama lúdico mundial. Desde el Populous de Bullfrog o el Megalomania de Sensible Software, las simulaciones de Dios han ido pasando con mayor o menor fortuna por nuestras pantallas. La última entrega de Populous sentaba unas bases muy difíciles de superar. Muy lejos de seguir las pautas de este juego, Cryo ha optado por crear su propia versión de lo que debe de ser un Dios (en un videojuego, claro está). En primer lugar, ha optado por una perspectiva isométrica en dos dimensiones, que aunque no es tan espectacular como una en tres dimensiones, si permite tener un mayor detalle en los gráficos. Hay que reconocer que si en algo se han esforzado sus programadores es en el modo de varios jugadores, que permite hasta 1.000 jugadores simultáneos en Internet, jugadores a los que les podrás arrebatar sus mundos o lograr que los habitantes de sus planetas te adoren a tí en lugar de a sus creadores. Podrás elegir el tipo de Dios que quieres ser, benevolente o colérico, mandando a la gente al infierno. Como Dios, puedes obrar milagros o castigos, aunque los castigos mas vale que tengas cuidado cuando los ejecutes, ya que si eres un Dios demasiado malvado, puedes perder muchos seguidores. En Internet podrás evangelizar a los habitantes dr otros planetas, pero cuidado, porque también ellos pueden quitarte seguidores a tí. Naturalmente, antes de tener fieles, tendrás que crear tu mundo, y podrás modificar todo lo que quieras de el, desde el tiempo hasta la geografía, de ello dependerá una mayor prosperidad en agricultura o la ganad algo imprescindible quieres tener content los habitantes de tus do nios. Alicientes parece no le faltan a este Gratias, veremos si capaz de lograr el mila que nos olvidemos de tivamente de Populous

▲ El diseño de algunos gráficos tiene un tinte futurista.

▲ Es muy importante que distribuyas los recursos natural equitativamente, de ello depende la prosperidad de tu ge

Midtown Madness

- GENERO: Arcade
- DISTRIBUIDORA: Microsoft
- LANZAMIENTO: Mayo
- EQUIPO DE DESARROLLO: Angel Studios

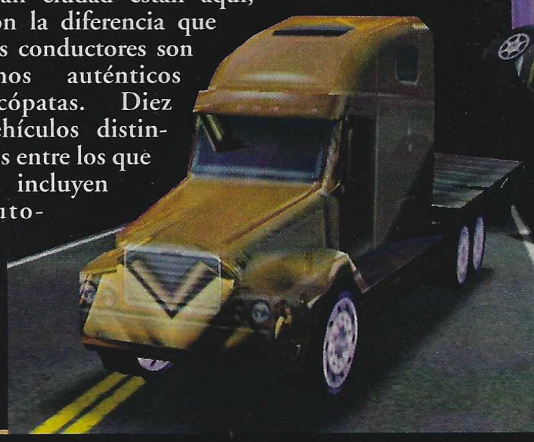


▲ Cuando vayas por la ciudad, no vayas a toda mecha por el carril del bus, o te pueden hacer un "sandwich" como a este.

▲ Las bajadas de las calles harán volar tu coche.

▲ Los atascos de la autopista adquieren otra dimensión.

Cuando parecia que ya se habia inventado todo en los juegos de coches, aparecen dos productos que van a romper moldes en lo que a ambientación se refiere. El primero de ellos nos llega de la mano de Microsoft y Angel Studios y se engloba en la serie "Madness" que ya forman los fantásticos Monster Truck Madness y Motorbike Madness. Midtown Madness es un simulador de conducción en plena ciudad, con todos los peligros y diversión que esto significa. tráfico intenso, atascos, peatones, horas punta... todos los elementos de la gran ciudad estan aquí, con la diferencia que los conductores son unos auténticos sicópatas. Diez vehículos distintos entre los que se incluyen auto- buses y camiones os esperan. Una nueva dimensión de los choques urbanos.



Rival Realms

- GENERO: Estrategia
- DISTRIBUIDORA: Erbe
- LANZAMIENTO: Mayo
- EQUIPO DE DESARRO Digital Integration

Hacia mucho tiempo que no oíamos hablar de Digital Integration, creadores del famoso Fighter Pilot que es todo un clásico en los simuladores de vuelo. Pero los tiempos han cambiado, y esta afamada compañía nos trae un juego que no tiene nada que ver con los viejos tiempos. Rival Realms se parece mucho a Diablo, pero tiene muchas diferencias. En primer lugar, cada vez que juguemos, dependiendo de los personajes que llevemos cambia por completo la misión del juego, teniendo incluso unos objetivos y desarrollo completamente distintos. Por ejemplo, si elegimos una misión en la que comandamos al mago, el juego será solamente con un personaje, pero si el protagonista es un caballero, podremos reclutar fuerzas y atacar en grupo al mas puro estilo de Warcraft. Los gráficos tienen abundante detalle, desarrollados en perspectiva isométrica, destacan las animaciones de los personajes, realizadas con gran número de detalles a pesar del reducido tamaño que representan en la pantalla. Es la primera vez que un juego de estas características es desarrollado por un equipo de programación rumano, y la verdad es que les ha salido bastante bien el invento, se nota que no han programado este juego con prisas, ya que en el hay abundantes detalles que denotan el laborioso trabajo de sus programadores. El juego cuenta con infinidad de misiones que combinan todo tipo de gráficos y enemigos con efectivos sonido y temas musicales. La música merece un apartado aparte en este juego, ya que sus melodias son dignas de grabarse en una cinta, abarcando muchos estilos sonoros, todas ellas con una calidad de composición sobresaliente.

▲ A veces es mejor reorganizarse para poder ganar.

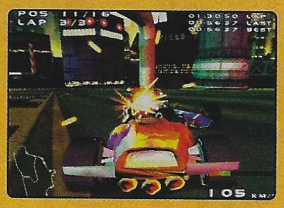
▲ El número de soldados que manejaremos es increible.

▲ Las habilidades del mago, son necesarias contra los bichos.

Dethkarz

Creadores de clásicos tan legendarios como The Way of Exploding Fist o el Hobbit, hace mucho tiempo que no sabiamos nada de Melbourne House, pero ahora parece que van a darnos guerra de nuevo con este Dethkarz. Parecido en algunas cosas a Rollcage o S.c.a.r.s., este juego de conducción futurista nos promete algunas interesantes novedades. Treinta y seis pistas y cuatro coches para recorrerlas, además de los consabidos coches secretos que harán morder el polvo a los contrarios en un santiamén. Los gráficos son muy detallados, especialmente con una tarjeta 3DFX en la que alcanzan unas cotas inusitadas de suavidad y velocidad, incluso en la máquinas más lentas. La acción de Dethkarz es frenética y nos hará estar enganchados al mando durante horas. A pesar de que los vehículos no son tantos como a los que estamos acostumbrados normalmente, podremos cambiar en ellos hasta el último tornillo y hacernos un super-coche a nuestra medida, capaz de recuperar puestos a toda velocidad o de machacar al contrario más pesado que haya sobre la pista, todo depende de nuestra habilidad como mecánico de coches espaciales. A pesar de que no incluye excesivas innovaciones, os podemos asegurar que Dethkarz es un juego divertido y jugable como pocos. El que fue el mejor equipo de programación del mundo, Melbourne House, está a punto de regresar, ¿Volverá a ser esa compañia legendaria que todos recordamos?.

▲ La velocidad del juego es tan vertiginosa que asusta.



▲ ¡Cuidado con ese coche!, quiere hacerte picadillo.

- GENERO: Conducción
- DISTRIBUIDORA: Infogrames
- LANZAMIENTO: Mayo
- EQUIPO DE DESARROLLO: Melbourne House

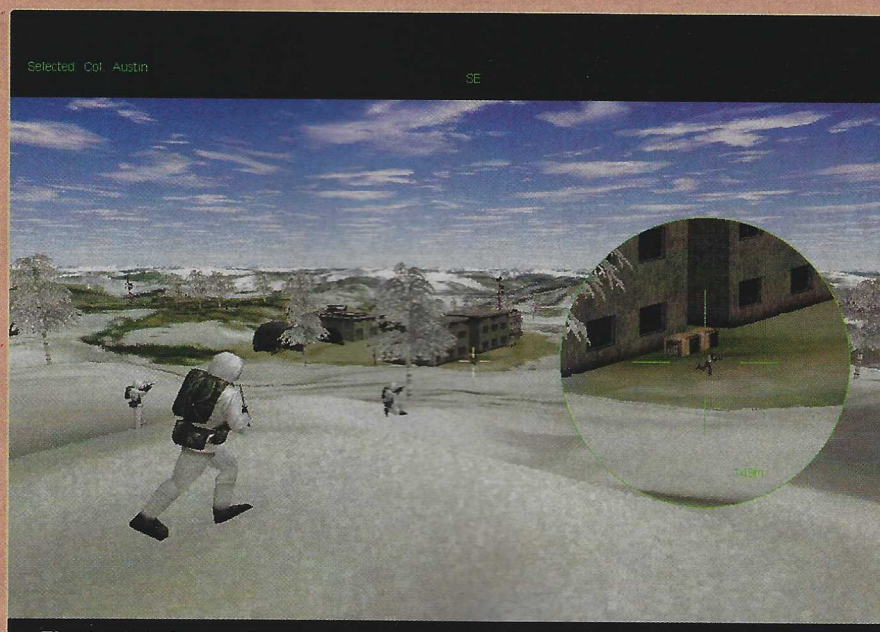
▲ Las explosiones y la velocidad están a la orden del día en este espectacular juego.

▲ Devastadoras armas están a tu servicio para liquidar a los contrarios.

Delta Force

- GENERO: Estrategia 3D
- DISTRIBUIDORA: Erbe
- LANZAMIENTO: Mayo
- EQUIPO DE DESARROLLO: Novalogic

Junto con Jane´s Simulations, Novalogic siempre han sido especialistas en la simulación de vuelo, pero ahora nos proponen un cambio radical en sus planteamientos. Basado en las fuerzas especiales de asalto de los Estados Unidos, Delta Force es un juego con mucha acción pero también con grandes dosis de estrategia, que pondrán a prueba nuestras dotes de mando para dirigir un comando de asalto. Delta Force utiliza el mismo engine que todos los juegos de la compañia, lo que permite que los niveles de calidad en los gráficos, sobre todo en los paisajes, sea muy, pero que muy alto, cuanto mejor sea nuestro ordenador, mejor se verá todo, sin necesidad de tarjeta aceleradora, aunque si la tenemos, mucho mejor. En este juego no sólo se ha cuidado el aspecto gráfico sino que el sonoro también es más que brillante. Los programadores han tenido el detalle de incluir cientos de megas de voces, que logran una ambientación sin precedentes, gracias a esto, podremos oir las frases de los enemigos en varios idiomas, y si prestamos atención escucharemos con claridad cuando nos descubran. En nuestro país Delta Force aparecerá integramente doblado al castellano, lo cual es de agradecer, ya que últimamente parece que algunas compañias están descuidando un poquito este aspecto. Las cuarenta misiones de Delta Force nos llevarán a los lugares más peligrosos del mundo, en donde tendremos que tratar con terroristas, traficantes de drogas o ejércitos en los cinco continentes. El armamento a nuestra disposición no es poco, y además es completamente real, por lo que las municiones se gastarán y cada arma infringirá el daño que le corresponde. Delta Force no es un juego irreal, y por eso mismo la gente puede matarse de un solo disparo si se acierta en el punto debil, algo que tambien puede pasarte a tí. El modo multijugador es otro mundo, y constituye uno de los más divertidos con los que hemos jugado en esta revista. Desde el típico modo de capturar la bandera o matar al contrario a otros que necesitan de una colaboración mucho más estricta como el modo R de la Colina o las mision cooperativas. Delta For es una nueva experienci más allá de lo que otr juegos de accion en 3 hayan llegado.

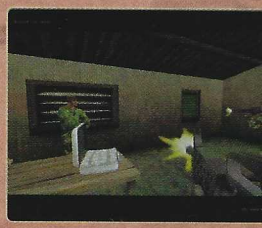


▲ El estos helados parajes, tus tropas pueden ocultarse mucho mejor.

▲ La calidad de los gráficos mejora si el ordenador es potente.

▲ Una colina alta es primordial para controlar la situación.

▲ Con el punto de mira liquidarás a la gente de lejos.



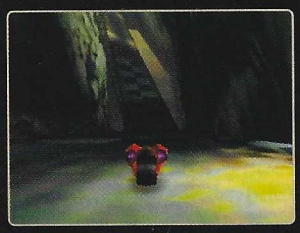
▲ Las cabañas son morada de francotiradores.

Extreme G2

- GENERO: Arcade
- DISTRIBUIDORA: Acclai
- LANZAMIENTO: Mayo
- EQUIPO DE DESARROL Probe Software

Parece ser que se vuelven a poner de moda los simuladores de conducción futurista, y parte de los juegos que os presentamos en este número da fé de ello. Extreme G2 también es diferente a sus competidores. En primer lugar, el vehículo que manejamos es una moto futurista, lo que hará que la dinámica del vehículo sea muy distinta a la de los otros juegos, con una moto se pueden realizar unos saltos casi estratosféricos, cercanos a los de Wipeout. Los gráficos y el sonido de este juego cumplen con todo lo que se pueda esperar de el, es decir, decorados espectaculares, que se mueven con gran fluidez y suavidad y música tecno ideal para la situación. La principal ventaja de este juego son la cantidad de horas de juego que nos promete, gracias a sus treinta y seis pistas distintas repletas de giros, loopings y trazados más propios de una montaña rusa que de una carretera. Trece motos futuristas nos brindarán esa sensación de velocidad propia de conducir un vehículo que corre tanto como un cohete. Sus múltiples modos de juego hacen que este vaya a ser uno de esos productos que no acumularán polvo en el cajón de nuestro escritorio, ya que por mucho que nos hayamos terminado los modos de un jugador siempre habrá algún pardillo que quiera desafiarnos a cualquiera de sus dos modos multijugador, modos que abarcan desde la típica carrera uno contra otro hasta un Battle Mode en el que cada jugador maneja un tanque y tendrá que acabar con el contrario. A pesar de contar con una primera parte, este juego es la primera vez que aparece para PC, ya que su antecesora fué únicamente para Nintendo 64. Para esta especial ocasión sus programadores han doblado la velocidad y suavidad del original, y han añadido unas pistas mucho más largas, intrincadas y rápidas que en la primera parte. Otra de las innovaciones es que por primera vez podremos tener todas las cámaras en una misma pantalla, para controlar los ataques de adversarios.

▲ A la velocidad que transcurre la acción en Extreme-G2, más vale que apuremos todo lo que podamos en las curvas.



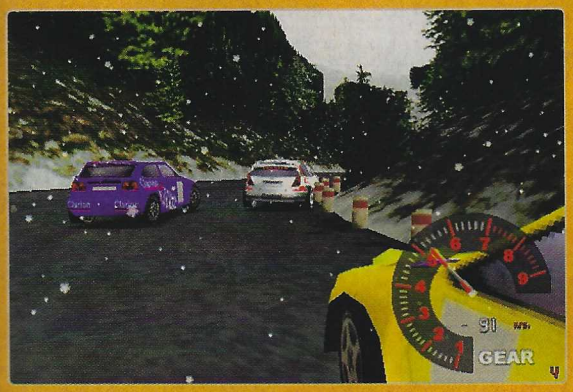
▲ Los gráficos se han mejorado bastante en esta secuela.

▲ Velocidad, acción y adicción son las claves del juego

V-Rally

- GENERO: Conducción
- DISTRIBUIDORA: Infogrames
- LANZAMIENTO: Mayo
- EQUIPO DE DESARROLLO: Infogrames

Después de su brillante carrera de ventas en Playstation vendiendo dos millones y medio de unidades en todo el mundo y de su reciente debut en Nintendo 64, ya sólo habia que esperar a que con el tiempo nos llegara esta versión de PC. Hace mucho tiempo que V-Rally para PC estaba listo, pero la primera versión no fue demasiado brillante y Infogrames decidió que se habia de programar de cero, ya que el juego no llegaba a la calidad esperada, y habia mucha competencia que barrer. Más de un año después parece que ya está casi a punto la versión definitiva, y estas son sus armas. V-Rally es muy distinto a Colin Mcrae, en lo que a estilo de juego se refiere, aquí los programadores han optado por un juego mucho más arcade, conpitiento contra otros coches en la pista, algo parecido a Sega Rally. Una de las mejoras con respecto a las otras versiones, a parte de las lógicas como pueden ser los gráficos, es el modo multijugador, que permitirá que hasta cuatro jugadores simultáneos compitan a través de una red o de Internet. Cuarenta y dos pistas situadas en ocho paises distintos nos esperan, cada una con sus particulares tipos de terreno como gravilla, asfalto, arena... que combinadas con las distintas condiciones atmosféricas pueden hacer que una carrera pase de ser un paseo a un infierno sobre ruedas. En próximos números os mantendremos informados de las evoluciones de este prometedor juego, que puede desbancar al genial Colin McRae, algo dificil.



▲ Las nieves de Suiza dificultarán mucho la conducción por estas carreteras: Más vale que vayas con cuidado si no quereis quedaros tirados en una cuneta.

▲ La vista interna es mucho menos práctica para conducir que la externa, pero favorece la sensación de velocidad.

▲ La calidad de los gráficos es muy superior a la de PSX.

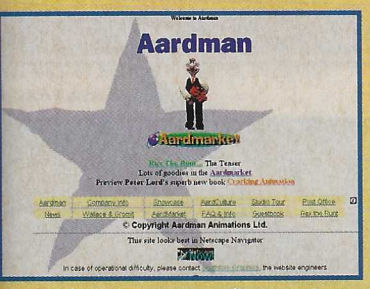
CALLUS CAPCOM

EMULADORES 2ª parte

En este segundo capítulo abordamos a fondo el mej simulador hasta la fecha dedicado a las recreativas.

Callus es un emulador del System Arcade Capcom I (CPS-I) basado en MSDOS y DirectX con tres planos diferenciados de scroll. Se distribuye como freeware (distribución gratuita) y no puede ser distribuido junto con sus roms. Además está rigurosamente prohibido modificarlo o venderlo. Actualmente emula más de treinta títulos y sus correspondientes versiones, tanto japonesas como euroamericanas. La principal diferencia con el M.A.M.E., que comentamos en el numero anterior, es la posibilidad de poder jugar en modo red, como si se tratase de una Coin-op de verdad, en formato multijugador. Aunque se puede acceder a una partida desde Internet no es muy aconsejable ya que al usar demasiada memoria los juegos corren a una velocidad muy por debajo de lo normal. Técnicamente el emulador es casi perfecto aunque es preciso obtener algún que otro "programilla" para obtener prestaciones mayores, sobre todo a nivel de sonido. Callus es por excelencia el emulador de las recreativas de Capcom con el que rememoraremos el pasado no muy lejano disfrutando a tope con títulos de plataformas como Ghouls 'n Ghosts, Strider, Final Fight o sin duda el más conocido juego de lucha de todos los tiempos Street Fighter II con todas sus diferentes versiones. El emulador ha sido creado por un grupo que se mantiene en el anonimato y responde al seudónimo de Bloodlust Software (Software Sangriento y Lujurioso). La última versión aparecida hasta la fecha corresponde a la número 0.42 que vió la luz a mediados del pasado año. El proyecto no ha concluido a pesar de haber emulado la práctica totalidad de las máquinas de Capcom de primera generación y se espera próximamente la aparición de una segunda parte con la emulación de los títulos más recientes del mercado. Si para esta versión no era necesario mas que un PC Pentium 166 MMX para que corriese a la velocidad más real posible, calcula que ordenador tendrás que poseer para poder observar en tu pantalla los juegos de 2ª generación. Bueno no desesperes, pues en el ámbito de la programación, casi nada es imposible. Volviendo a la versión que nos interesa puedo decirte que puedes encontrarla en cualquier lugar dedicado a la emulación en Internet. Ojala que te guste. Te espero en el próximo número dedicado al genial System 16 emulador de Sega.

1 La acción y la est gia mezclados al 10
2 Street fighter 2 el de los juegos de luc
3 El parecido con lo "Mangas" no es cas
4 Un título de arcad más puro estilo bélic
5 Final Fight un vali guerrero de la noche
6 Con estos gráfico quien se resistía a j

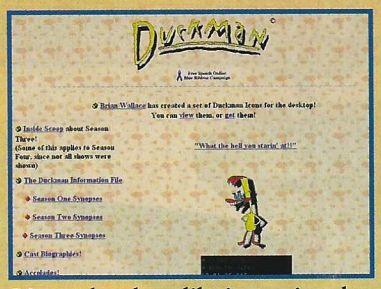


Considerados como los mejores animadores del mundo en la técnica "stop-motion", la oscarizada factoria Aardman también tiene su rinconcito en la red, en el que podreis encontrar todas la aventuras de Wallace & Grommit.

@ www.aardman.com

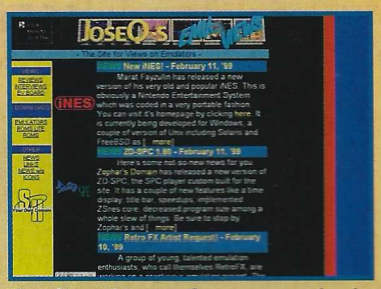
Las niñas (y no tan niñas) de medio mundo, podrán encontrar en esta página todo lo referente a su muñeca preferida, Barbie, reina de las muñecas modernas por excelencia. En esta dirección hay un mundo por descubrir.

@ www.barbie.com



No todos los dibujos animados son para niños, y Duckman es un ejemplo de ello. Borracho, mujeriego, machista y un poco tonto, este pato se ha ganado las simpatias de medio mundo, descubre cual es su secreto en esta página.

@ www.creighton.edu/~~jduche/duckman.shtml



La dirección perfecta para saberlo todo sobre los emuladores, y además está en español. En Emuviews encontrareis todo tipo de emuladores e información sobre lo que va sucediendo en este mercado de la nostalgia.

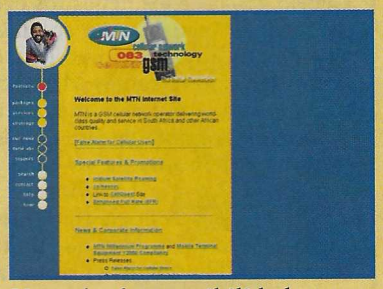
@ www.emuviews.com

Lo + Web Guía

Si estás enganchado a la Red, estas páginas serán imprescindibles para tí. Puedes coleccionar las direcciones, sólo hay que cortar por la línea.

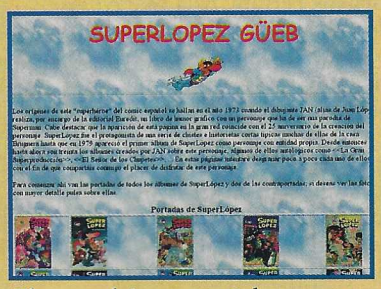
El formato de compresión que está revolucionando el mundo de la música tiene su sitio oficial en Internet. En este página podreis encontrar información, software de reproducción y algunas muestras de canciones para disfrutar.

@ www.mp3.com



Una de las posibilidades que admiten los teléfonos GSM es la posibilidad de mandar mensajes a los teléfonos desde Internet. En esta página de Sudáfrica podreis mandar mensajes a cualquier teléfono movil GSM del mundo.

@ www.mtn.co.za

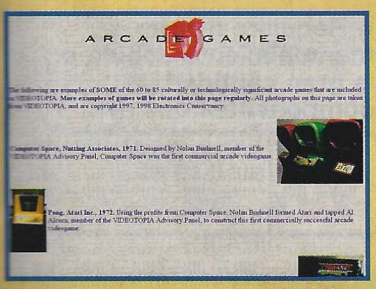


El super-héroe español por antonimasia no iba a estar ausente en la red. En esta página encontrareis todo la información de este personaje de Jan, así como algunas sorpresillas, como unos graciosos salvapantallas.

@ www.geocities.com/siliconvalley/lab/6134

Los que tengan curiosidad por saber con que jugaban sus padres y abuelos, pueden darse una vualta por esta curiosa página en la que encontrareis todos los juguetes "prehistóricos" que circulaban hace más de cinquenta años.

@ www.tesorosdelayer.com



Situado en Estados Unidos, Videotopia es el primer museo del mundo dedicado a los videojuegos. En el se encuentran auténticas joyas de la historia y aparatos que nunca llegamos a conocer. Si quereis verlos, están en esta Web.

@ www.videotopia.com

Si siempre quisiste saber de donde provenia tu familia y cual es la história de tu apelllido, puedes hacer dos cosas, la primera es encargar un estudio genealógico y la seguna y más barata, es consultar esta interesante página.

@ www.net64.es/heraldica

A parte de ser unos de los mejores buscadores que hay en España, Ozú ofrece muchas más cosas, una de ellas es Ozú Humor, un espacio dedicado al humor y los chistes en Español en Internet. La página ideal para empezar el dia.

@ humor.ozu.es

Si quieres felicitar a tu novia, o conociste a alguien por el Chat y quieres felicitarle por algún motivo especial, siempre puedes mandarle una postal virtual desde esta dirección. Gracias a esta dirección podrás quedar bien siempre.

@ www.postacard.com

MIG - 29

El MIG-29 Fulcrum es para la aviación soviética, lo que para los italianos los deportivos Ferrari. Esta maravilla de la aeronaútica ha traido de cabeza durante mucho tiempo a los ingenieros de la M. Douglas, y en especial, al alto mando militar norteamericano. Su aspecto ya de por si impone, pero lo que verdaderamente asusta de este caza-bombardero, es su potencia de vuelo y su blindaje. Puede aguantar impactos de balas antiaéreas de considerable calibre. Su autonomía de vuelo y velocidad son también encomiables, hasta el punto de que los pilotos destinados a pilotar estos MIGs, deben de pasar un entrenamiento especial para poder soportar las tremendas fuerzas G negativas que provocan en vuelo estos cazas. Novalogic te ofrece la oportunidad de disfrutarlo.

LO +

- Su diseño ultra-moderno hace que tenga mínima resistencia aerodinámica.
- La gran velocidad MACH que puede llegar a coger en vuelo.
- Que traiga de cabeza a los norteamericanos.

LO -

- La dura instrucción que han de pasar los pilotos, para pilotarlo.
- Su envergadura es demasiado grande, lo que le convierte en un blanco muy visible.

VEREDICTO 90% UNA GRAN OPORTUNIDAD DE VOLAR CON ESTA JOYA. ☆☆☆☆

F - 16

Con el fin de calmar los nervios y el pánico que surgió entre todos los "peces gordos" del Pentágono, al aparecer en escena el MIG-29 Fulcrum por parte de la aviación soviética, la constructora aeronaútica McDonal Douglas se puso manos a la obra para crear un caza con el que la aviación norteamericana contrarrestara al avión ruso. Inmediatamente crearon un no menos envidiable caza-bombardero, con características muy parejas a las del MIG. Hablamos del F-16 Falcon, un avión que consta de un sólo motor, pero con una potencia de casi tres. Posee una gran autonomía de vuelo gracias a los depósitos externos que se le pueden enganchar en la "panza", y en sus alas puede albergar gran cantidad de misiles aire-aire, como los poderosos Sidewinders, o misiles aire-tierra, los temidos Mavericks.

Su aspecto es también muy futurista, llamando especial atención la gran toma de aire que se encuentra bajo la cabina del piloto, siendo uno de los cazas más admirados por los amantes y aficionados a la aviación

El juego de Novalogic transmite perfectamente la sensación de pilotar este F-16. Hay que destacar el gran acierto que han tenido en Novalogic en lanzar al mercado ambos juegos en un sólo pack, cada uno con su correspondiente CD-ROM. Tanto MIG-29 Fulcrum como F-16 Multirole Fighter, son dos simuladores dignos de tener un lugar de honor en tu "jugoteca".

LO +

- Un aparato con las prestaciones de un gran caza, pero con la maniobrabilidad de uno pequeño.
- La extraordinaria potencia que ofrece su único motor.

LO -

- Necesita de algunos extras para igualarse al MIG-29 Fulcrum.
- Requiere mucho mantenimiento debido a la gran cantidad de componentes que usa.

VEREDICTO 90% LA MISMA CALIDAD Y JUGABILIDAD QUE MIG-29. ☆☆☆☆

Demo's
el lado oscuro de la Informática sólo para iniciados

Editor y Director: André Neves
Directora editorial: Michelle Kunz
Redactor Jefe: Enrique Ricart
Redactores: Alfonso Fernández, Raúl Montón

Colaboradores: Carlos Tuñón, César Ayala, Enrique Ruiz, Alfonso Catena, Wendy Chávez, Román Herranz
Diseño y Maquetación: Noelia Durán
Programación: Cristóbal Tapia

Director General: André Neves
Directora de Márketing: Fátima Ulrich
Departamento de Administración: Mercedes Barba
Publicidad: María José Martín, Te.l: 91 556 20 94

Prensa de Hoy S.L.
c/ Orense, 37. 5º C
28020 Madrid
Tel.: 91 556 15 63 • 91 597 07 56
Fax.: 91 555 76 17
e-mail: demos@lander.es
Distribuidora: MIDESA
Fotomecánica: Novo Comp.
D.L: M-46958-1998

I época.
Impreso 2/9
Epoca 1
Marzo 99
Juegos en porta
Resident Evil
Turok 2
Rollcage
Silver
Sanitarium

BIG RUNNER

Procesador Celeron/Pentium II intel MMX
512Kb Cache Integrado
Placa Base BX 100Mhz ATX
Chipset Intel 440BX AGP
DIMM 32Mb SDRAM 100Mhz
HD 4.3Gb EIDE UDMA 33MB/s
CD-ROM 36X IDE
Sound Blaster 16 Bit Compatible PnP
SVGA 8MB AGP SDRAM
Monitor 14" 0.28 Digital
Caja Semitorre ATX
Disketera 3 1/2 1.44Mb
Altavoces - Micrófono
Teclado 105 teclas WIN95
Ratón C/ Microsoft

MEND 366 128KB	82.900
MEND 400 128KB	88.900
P-II 350 MMX	92.900
P-II 400 MMX	109.900
P-II 450 MMX	136.800

ASUS STATION II

Procesador Pentium II intel MMX
512Kb Cache Burst Pipeline
Placa Base ASUS P2B /IWILL BD100
Chipset Intel 440BX AGP
DIMM 128Mb SDRAM 100Mhz
HD 8.4Gb UDMA 33 MB/s
CD-ROM 40X IDE
Sound Blaster Live Value PCI
Creative Blaster TNT 16MB AGP
Monitor 17" HITACHI CM640 0.26 Digital
(3 Años Garantía In-Situ)
Altavoces-Micrófono
Caja Semitorre ATX
Disketera 3 1/2 1.44Mb
Teclado mecanico 105 teclas WIN95
Ratón Logitech Pilot II

P-II 350 MMX	197.900
P-II 400 MMX	215.900
P-II 450 MMX	242.800

PARKING GRATUITO PARA CLIENTES

COMPUKE

C/ CADARSO, 3 Esq C. San Vicente
(JUNTO PLAZA ESPAÑA)
28008 MADRID
TLF: (91) 5476440
FAX: (91) 5474425

ENVIOS A PENINSULA Y BALEARES
ENTREGA GRATUITA A MADRID CAPITAL*
GARANTÍA:
1 AÑO en componentes
3 AÑOS en mano de obra
I.V.A. NO INCLUIDO 16%
PRECIOS VÁLIDOS HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

Horario: Lunes a Viernes 10:00h a 14:00h
17:00h a 20:00h
Abierto Sábados 11:00h a 14:00h
Dia 5 abierto hasta las 24h.

Todas las marcas están registradas por sus respectivos fabricantes.

E-Mail: compuke@teleline.es

FINANCIACION HASTA 36 MESES

ASUS STATION 3D

Procesador Pentium II intel MMX
512Kb Cache Burst Pipeline
Placa Base ASUS P2B /IWILL BD100
Chipset Intel 440BX AGP
DIMM 64Mb SDRAM 100Mhz
HD 6.4Gb UDMA 33 MB/s
CD-ROM 36X IDE PIONEER/TOSHIBA
Sound Blaster 128 PCI PnP
SVGA Matrox Millennium G-200 8MB AGP
Monitor 15" Targa 0.28 Digital
(3 Años Garantía)
Altavoces-Micrófono
Caja Semitorre ATX
Disketera 3 1/2 1.44Mb
Teclado mecanico 105 teclas WIN95
Ratón Logitech Pilot II

MEND 366 128KB	127.900
MEND 400 128KB	133.900
P-II 350 MMX	137.900
P-II 400 MMX	155.900
P-II 450 MMX	182.800

COMPUKE SERVER

Procesador Pentium II intel MMX
512Kb Cache Burst Pipeline
Placa Base ASUS/IWILL UWSCSI/2
Chipset Intel 440BX AGP
DIMM 128Mb SDRAM 100Mhz
HD 4.5Gb UWSCSI 7.500RPM
CD-ROM 40X SCSI PLEXTOR
Winfast S320 16MB nVidia TNT AGP Tv Out
Monitor HITACHI 17" 641 0.25 Digital
(3 Años Garantía In-Situ)
Caja Semitorre ATX
Disketera 3 1/2 1.44Mb
Teclado Mecanico 105 teclas WIN95
Ratón Logitech Pilot II DUAL

P-II 350 MMX	249.900/299.900
P-II 400 MMX	265.900/333.900
P-II 450 MMX	283.900/373.800

AMD SOLUTION

Procesador AMD K6 3DNOW
512Kb Cache Burst Pipeline
Placa Base IWILL XA100 Plus / ASUS P5A
64Mb DIMM SDRAM 100Mhz
HD 6.4Gb EIDE UDMA 33MB/s
CD-ROM 36X IDE PIONEER/TOSHIBA
CREATIVE BANSHEE 16MB AGP 3Dfx
SOUND BLASTER 64 PCI PnP
Monitor 15" TARGA 0.28 Digital
(3 Años Garantía In-Situ)
Caja Semitorre ATX
Altavoces-Micrófono
Disketera 3 1/2 1.44Mb
Teclado 105 teclas WIN95
Ratón C/ Microsoft

AMD K6 3D NOW! 300	109.900
AMD K6 3D NOW! 333	112.900
AMD K6 3D NOW! 350	115.900
AMD K6 3D NOW! 400	123.900

HITACHI

PLACAS MADRE

ENTIUM VIA 512KB AGP 100MHZ AT/ATX	9.900
ENTIUM II 440BX ATX AGP	12.900
ENTIUM II ASUS P2B AGP ATX	21.900
ENTIUM II ASUS P2B/S UWSCSI 80MB/s	48.900
ENT-IUM II IWILL BD100 ATX 500MHZ ATX AGP	18.900
ENTIUM II IWILL BS 100 ATX UWSCSI	39.900
MD IWILL XA100 Plus 512KB ATX AGP 100Mhz	12.900
SUS P5A 512KB ATX AGP 112Mhz	14.900

TARJETAS GRAFICAS

INFAST S320 Riva TnT 16mb AGPx2	19.900
INFAST S3500 8MB Riva 128 ZX AGPx2	12.500
INVIEW 601 PCI (Capt+Teletexto+FM+Mando)	14.500
ATROX MILLENNIUM G-200 8MB AGP	18.500
ATROX MYSTIQUE G-200 8MB AGP Tv-Out	19.900
ATROX MGA G-200 SD 8MB AGP	13.900
ATROX RAINBOW RUNNER G-200	32.900
MPLIACION G-200 8MB SGRAM MILLENNIUM	14.900
MPLIACION G-200 8MB SDRAM MYSTIQUE	9.900
ATROX MARVEL G-200 PCI/AGP	36.900
ATROX DVD-ROM G-200 MODULE	14.900
ATROX PRODUCTIVA G100 8MB AGP	10.500
AMOND SPEEDSTAR 8MB AGP 2x 133Mhz	8.900
AMOND VIPER 550 Riva TnT 16MB AGP	22.500
AMOND MONSTER FUSION AGP 16MB	Consul
AMOND MONSTER FUSION PCI 16MB	Consul
EATIVE VODOO 2 PCI 12MB	19.900
EATIVE BANSHEE 16MB PCI 3dfx	17.900
EATIVE TNT 16MB AGP	19.900
US V3000ZX 8MB AGP Riva 128ZX	17.900
US V2740 i740 8MB AGP Tv Out	14.900
I RAGE PRO 128	Consul

SONIDO

ONIDO COMPATIBLE 16BITS	1.500
64 PCI	4.500
128 PCI	8.500
128 PCI + PCwORKS	22.500
128 PCI + PCwORKS + DVD ENCORE 5X	33.500
Live Value PCI	12.900
Live 256 PCI	23.900
EATIVE PC WORKS + SUBWOOFER	11.900
AMOND SONIC IMPACT PCI	6.800
AMOND MONSTER SOUND PCI	6.900
AMOND MONSTER II 220MX	Consul
XI SOUND DYNAMIC 3D	16.900
XI SOUND HOME STUDIO II	22.900
XI SOUND HOME STUDIO PRO	34.900

MODEM

MODEM/FAX 33.6 INTERNO	3.500
ZOLTRIX 56KB INT PCI	6.900
SUPRA 56.000 Pro PnP INT	9.900
SUPRA 56.000 Pro PnP EXT	13.900
SUPRA 56Kb Pro 2 INT	6.900
US ROBOTICS FLASH 55.6 INTERNO	12.500
US ROBOTICS FLASH 55.6 EXTERNO	16.900
US ROBOTICS MESSAGE+	20.900
CREATIVE WEBCAM II	14.900
LOGITECH QUICKCAM	15.900

GRABADORAS

PHILIPS 3610 2X/2X/6X IDE	34.900
TEAC 6X/24X SCSI	49.900
HP 8100 4X/2X/24X IDE INTERNA	52.900
YAMAHA 4416 4X/4X/16X IDE	51.900
YAMAHA 4416 4X/4X/16X SCSI	51.900
PANASONIC 4X/8X SCSI	31.900
PANASONIC 4X/8X IDE	34.900
PLEXTOR 8X/20X SCSI	66.900
CDR Grabable	170

CD-ROM

CD-ROM 32X/36X IDE	6.900
PIONEER/TOSHIBA 36X IDE	7.200
CREATIVE DVD ENCORE 5X	33.500
HITACHI DVD 2500 5X/32X IDE	16.900
PLEXTOR 32X SCSI	16.500
PLEXTOR 40X SCSI	17.900
ASUS 40X IDE UDMA	11.900

DISCOS DUROS

HD 3,2Gb IDE ULTRA ATA	16.900
HD 4,3Gb IDE ULTRA ATA	17.900
HD 6,4Gb IDE ULTRA ATA	21.900
HD 8.4GB IDE ULTRA ATA	24.900
HD 4,3Gb UWSCSI SEAGATE	33.900
HD 4,5GB U2WSCSI QUANTUM	44.900

C. SCSI

INITIO SCSI-2 PCI	8.900
INITIO USCSI-2 PCI	10.500
INITIO UWSCSI PCI	12.900
ADAPTEC 2904 PCI	5.900

MONITORES

15" SVGA 0.28 N.E. Digital Targa	19.900
17" SVGA 0.28 N.E. Digital	34.500
15" HITACHI CM500 0.23	32.900
17" HITACHI CM640 0.26	57.900
17" HITACHI CM641 0.25	73.900
19" HITACHI CM752 0.21	109.900
21" HITACHI CM802 0.26	179.900
15" SONY ES100 0.25 Digital	45.500
15" SONY GS100 0.25 Digital	59.500
17" SONY EST200 0.25 Digital	69.500
17" SONY GST200 0.25 Digital	84.900
19" SONY PST400 0.25 Digital	129.900
15" EIZO F35 0.28 Digital	63.500
17" EIZO F55 0.28 Digital	82.900
19" EIZO T68 0.25 Digital	139.900
21" EIZO F78 0.25 Digital	369.900
17" DIAMOND TRON 8705 0.25	74.900
19" DIAMOND SCAN 90e 0.25	94.900
21" DIAMOND PRO 1010e 0.25	249.900

MICROS

PENTIUM II 350	29.900
PENTIUM II 400	49.900
PENTIUM II 450	74.900
CELERON 266	8.900
CELERON 300	11.900
MENDOCINO 366 128KB	17.900
MENDOCINO 400 128KB	23.900
AMD K6 300 3D NOW!	11.900
AMD K6 333 3D NOW!	13.900
AMD K6 350 3D NOW!	16.900
AMD K6 400 3D NOW!	24.900

MEMORIA

SIMM 4MB EDO	790
SIMM 8Mb EDO	1.600
SIMM 16Mb EDO	Consul
SIMM 32Mb EDO	8.900
DIMM 32Mb	6.500
DIMM 64Mb 100Mhz	13.500
DIMM 128Mb 100Mhz	23.900

IMPRESORAS

EPSON STYLUS 300	15.900
EPSON STYLUS 440	20.900
EPSON STYLUS 640	27.500
EPSON STYLUS 740	38.500
EPSON STYLUS 850	51.500
EPSON STYLUS 1520	99.900
EPSON STYLUS PHOTO EX	74.900
EPSON STYLUS PHOTO 700	31.600
HP 690C	23.900
HP 710C	28.900
HP 720C	34.900
HP 895C	44.500
HP LASERJET 6L	54.900

SCANNER

SCANMAGIC 4800P	7.900
SCANMAGIC 4830S	14.900
SCANMAGIC 9636P	13.900
SCANMAGIC 9636S	18.900
SCANMAGIC 1200A3	23.900
HP 5100C	35.900
HP 6100C	96.900

REDES

ETHERNET COMBO ISA	2.900
ETHERNET COMBO PCI	2.900
ETHERNET PCI 100Mps	7.900
HUB 8 PUERTOS RJ45	13.900
HUB 16 PUERTOS RJ45	22.500
HUB 8 PUERTOS 100Mps	49.900

VARIOS

LOGITECH MOUSEMAN	5.900
LOGITECH MOUSEMAN+	7.200
LOGITECH SURFMAN	10.900
LOGITECH WINGMAN	3.400
LOGITECH THUNDERPAD	2.500
LOGITECH PILOT +	4.500
LOGITECH PILOT II	2.500
LOGITECH CORDLESS+	7.900
LOGITECH CORDLESS DESKTOP	14.900
LOGITECH WINGMAN FORMULA	Consul
DISKETERA LS120 EXT	17.900
DISKETERA LS120 IDE	13.900
ZIP 100MB IDE INT	13.900
IOMEGA BUZ	27.900
AVERMEDIA TV CAPTURE W/TXT	12.900
AVERMEDIA TV PHONE W/TXT	16.900

emo
dent Evil 2